

**PENGEMBANGAN MEDIA *LES MOTS MÊLÉS* UNTUK PENGAYAAN
KOSAKATA BAHASA PRANCIS PADA SISWA KELAS X SMK PI AMBARRUKMO 1
SLEMAN
SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Riza Oktariani
NIM. 15204241014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.

NIP : 197303302002122001

Sebagai pembimbing, menerangkan, bahwa tugas akhir mahasiswa :

Nama : Riza Oktariani

NIM : 15204241014

Judul TA : Pengembangan Media *Les Mots Mêlés* Untuk Pengayaan Kosakata Bahasa

Prancis Siswa Kelas X sudah layak diujikan di depan Dewan Penguji.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Januari 2020

Dosen Pembimbing,

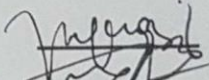

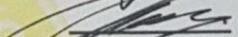


Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.
NIP. 197303302002122001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul Pengembangan Media *Les Mots Mêlés* untuk Pengayaan Kosakata Bahasa Prancis Pada Siswa Kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 07 Februari 2020 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd, M.A.	Ketua Penguji		12 Februari 2019
Dra. Siti Sumiyati, M.Pd.	Sekretaris		12 Februari 2019
Herman, S.Pd, M.Pd	Penguji Utama		13 Februari 2019

Yogyakarta, 13 Februari 2020

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Sri Harti Widyastuti, M. Hum.
NIP. 196210081988032001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Riza Oktariani

NIM : 15204241014

Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis

Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tatacara dan etika penulisan karya ilmiah.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 07 Februari 2020

Penulis



Riza Oktariani

MOTTO

Tidak ada manusia yang diciptakan gagal, yang ada hanyalah mereka gagal memahami potensi diri dan gagal merancang kesuksesannya.

Tiada yang lebih berat timbangan Allah pada hari akhir nanti, selain taqwa dan akhlak mulia seperti wajah dipenuhi senyum untuk kebaikan dan tidak menyakiti sesama (HR. Tirmidzi)

Oleh karena itu,

“ Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah)

PERSEMBAHAN

Atas ridho dan karunia dari Allah SWT, karya ini saya persembahkan
kepada:

Ibuku, terimakasih banyak atas segala cinta.

(Alm) Ayah, cinta pertamaku. Maaf sudah membuat menunggu lama.

Kakak-kakakku tersayang, terima kasih atas segala dukungannya.

Dan untuk diriku sendiri, yang telah bersabar dan bertahan sampai sejauh ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Les Mots Mêlés* untuk Pengayaan Kosakata Bahasa Prancis pada Siswa Kelas X” dengan baik. Skripsi ini disusun guna memenuhi syarat melakukan penelitian tugas akhir sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penulisan ini tidak lepas dari dukungan, motivasi, bimbingan, dan saran berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M. Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
2. Ibu Dr. Sri Harti Widyastuti, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
3. Bapak Dr. Maman Suryaman, M. Pd., selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Ibu Dr. Roswita Lumban Tobing, M. Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan dorongan dan motivasi.
5. Ibu Nuning Catur Sri Wilujeng S.Pd., M.A., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan, dukungan, ilmu-ilmu baru yang luar biasa, serta motivasi yang tinggi, saran, dan masukan yang sangat membangun.
6. Ibuku yang selalu memberikan doa, motivasi, dukungan, dan kasih sayang untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Almarhum Ayah yang selalu mendoakan masa depanku sehingga bisa sampai di posisi sekarang ini.
8. Saudara-saudaraku tercinta yang telah banyak berkorban untuk si bungsu yang manja dan banyak maunya ini.
9. Ibu Feri Trisianti, S.Pd. selaku guru bahasa Prancis SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman yang telah memberikan saran dan masukan selama penelitian.
10. Seluruh peserta didik kelas X PH1 SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman yang telah bersedia bekerjasama dalam proses penelitian sehingga mempermudah jalannya penelitian.

11. Sahabat-sahabatku yang selalu memberikan dukungan, yang selalu ada dalam suka maupun duka, saling memberi masukan dan saran, serta kebersamaan kalian.
12. Teman-teman seperjuangan Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis 2015.
13. Mbak Anggi yang selalu membantu dalam urusan administrasi kemahasiswaan.

Pada akhirnya penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun bagi penulis sangat diharapkan. Penulis berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Februari 2020

Penulis

Riza Oktariani
NIM. 15204241014

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
EXTRAIT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Spesifikasi Produk.....	5
H. Batasan Istilah.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Hakikat Pembelajaran.....	7
B. <u>Hakikat Pembelajaran Bahasa Asing</u>	8
C. <u>Keterampilan Berbahasa Prancis</u>	9
D. <u>Pengertian Media Pembelajaran</u>	11
E. <u>Fungsi Media Pembelajaran</u>	12
F. <u>Manfaat dan Tujuan Media Pembelajaran</u>	13
G. <u>Jenis-Jenis Media Pembelajaran</u>	14
H. <u>Syarat dan Kriteria Media Permainan</u>	14
I. <u>Media Permainan</u>	15
1. Simulasi	15
2. Permainan Papan.....	15
3. Teka-Teki.....	16
J. <i>Les Mots Mêlés</i>	17
K. Bentuk <i>Les Mots Mêlés</i>	18
L. <u>Kosakata</u>	21
M. <u>Kelas Kata dalam Bahasa Prancis</u>	22
N. <u>Penelitian yang Relevan</u>	27
O. <u>Kerangka Berpikir</u>	28
P. <u>Pertanyaan Penelitian</u>	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. <u>Jenis Penelitian</u>	30

B. Prosedur Pengembangan.....	31
C. Penilaian Produk.....	34
D. Jenis Data.....	34
E. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	35
F. Subjek dan Objek Penelitian.....	35
G. Teknik Pengumpulan Data.....	35
H. Instrumen Penelitian.....	35
I. Teknis Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian.....	45
1. Analisis Potensi dan Masalah.....	45
a. Analisis Potensi.....	46
b. Analisis Masalah.....	46
2. Tahap Pengumpulan Data.....	47
3. Tahap Desain Produk.....	48
a. Desain Produk	48
b. Pembuatan <i>Flowchart</i>	50
c. Pembuatan <i>Storyboard</i>	50
4. Tahap Validasi Desain.....	53
a. Tahap Validasi Materi.....	53
1. Penilaian terhadap Kualitas Materi.....	53
b. Tahap Validasi Media.....	54
1. Penilaian Tahap I terhadap Kualitas Media.....	55
2. Komentar dan Saran Ahli Media.....	56
3. Revisi.....	57
4. Penilaian Tahap II terhadap Kualitas Media.....	58
5. Tahap Revisi Desain.....	61
6. Tahap Uji coba Produk.....	62
a. Hasil Uji Coba Lapangan.....	63
1. Penilaian oleh Guru Mata Pelajaran Bahasa Prancis.....	63
2. Komentar dan saran dari guru bahasa Prancis.....	63
b. Penilaian Tanggapan Siswa.....	64
1. Penilaian oleh Siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman..	64
B. Pembahasan.....	66
C. Keterbatasan Penelitian.....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran.....	70
C. Implikasi.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Contoh <i>Genre</i>	24
Tabel 2 : Contoh <i>Nombre</i>	24
Tabel 3 : Contoh <i>Verbe</i> berakhiran- <i>er</i>	25
Tabel 4 : Contoh <i>Verbe</i> berakhiran - <i>ir</i>	25
Tabel 5 : Contoh <i>Verbe</i> berakhiran- <i>re</i>	26
Tabel 6 : Contoh <i>Verbe</i> tak beraturan	26
Tabel 7 : Contoh <i>Verbe Pronominaux</i>	27
Tabel 8 : Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media untuk Ahli Materi	36
Tabel 9 : Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kualitas Media untuk Ahli Media.....	37
Tabel 10 : Kisi-Kisi Penilaian Media oleh Guru Bahasa Prancis.....	38
Tabel 11 : Kisi- Kisi Instrumen Penilaian Media oleh Siswa.....	39
Tabel 12 : Kisi-Kisi Angket untuk Pembelajaran Bahasa Prancis.....	40
Tabel 13 : Kisi-Kisi Pedoman Wawancara tentang Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis.....	40
Tabel 14: Penilaian Kualitas Media.....	42
Tabel 15: Penilaian Kualitas Materi.....	42
Tabel 16: Penilaian Guru Bahasa Prancis.....	43
Tabel 17: Penilaian Tanggapan Siswa.....	43
Tabel 18: Kategori Penilaian Kualitas Media.....	43
Tabel 19: Kategori Penilaian Kualitas Materi.....	44
Tabel 20: Kategori Penilaian Siswa	44
Tabel 21: Desain Media Pembelajaran berbentuk <i>Cahier du Jeu</i>	47
Tabel 22: Hasil Penilaian Ahli Materi terhadap Media <i>les mots mêlés</i>	54
Tabel 23: Penilaian Media Tahap I oleh Ahli Media.....	55
Tabel 24 :Hasil Penilaian Media Tahap I oleh Ahli Media.....	56
Tabel 25: Gambar Media Sebelum dan Sesudah Direvisi.....	57
Tabel 26: Penilaian Media Tahap II oleh Ahli Media terhadap Media <i>Les Mots Mêlés</i>	59
Tabel.27 Hasil dari Penilaian Ahli Media.....	59
Tabel 28: Kritik dan Saran Dosen Ahli Materi.....	61
Tabel 29: Kritik dan Saran Dosen Ahli Media Tahap I & Tahap II.....	61
Tabel 30:Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis terhadap Media Buku <i>Les Mots Mêlés</i>	64
Tabel 31: Hasil Penilaian Tanggapan Siswa terhadap Produk.....	66
Tabel 32: Hasil Akhir Validasi Kualitas Media Media <i>Les Mots Mêlés</i>	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Contoh Permainan Papan.....	15
Gambar 2 : Media Permainan <i>Les Mots Mêlés</i>	16
Gambar 3 : Bentuk Pertama <i>Les Mots Mêlés</i>	17
Gambar 4 : Bentuk Kedua <i>Les Mots Mêlés</i>	18
Gambar 5 : Bentuk ketiga <i>Les Mots Mêlés</i>	19
Gambar 6 : Bentuk Keempat <i>Les Mots Mêlés</i>	19
Gambar 7 : Bentuk Kelima <i>Les Mots Mêlés</i>	20
Gambar 8 : Bentuk Keenam <i>Les Mots Mêlés</i>	21
Gambar 9 : Prosedur Pembuatan Media.....	32
Gambar 10 : <i>Flowchart</i> Media <i>Les Mots Mêlés</i>	49
Gambar 11 : <i>Storyboard</i> Media <i>Les Mots Mêlés</i>	49
Gambar 12 : Diagram Hasil Penilaian Tahap I dan II Ahli Media.....	60
Gambar 13 : Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis	63
Gambar 14 : Hasil Penilaian Siswa terhadap Media <i>Les Mots Mêlés</i>	65
Gambar 15 : Tampilan Media <i>Les Mots Mêlés</i>	117
Gambar 16 : Dokumentasi Penelitian.....	125

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	
1. Lembar Validasi Ahli Materi.....	75
2. Lembar Validasi Ahli Media Tahap I.....	78
3. Lembar Validasi Ahli Media Tahap II.....	81
4. Lembar Penilaian Guru Bahasa Prancis.....	84
5. Lembar Tanggapan Siswa.....	87
Lampiran II	
1. Skor Validasi Ahli Materi.....	91
2. Skor Validasi Ahli Materi Tahap I.....	92
3. Skor Validasi Ahli Materi Tahap II.....	93
4. Skor Penilaian Guru Bahasa Prancis.....	94
5. Skor Tanggapan Siswa.....	94
Lampiran III	
1. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	96
2. Surat Keterangan Penelitian dari SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.....	99
Lampiran IV	
1. Tampilan Media <i>Cahier du Jeu</i>	110
Lampiran V	
1. Jadwal Pengembangan Media, Validasi Ahli, dan Ujicoba Media.....	110
2. Hasil Wawancara dengan Guru Bahasa Prancis.....	111
3. Dokumentasi Penelitian.....	112
Résumé.....	113

PENGEMBANGAN MEDIA *LES MOTS MÊLÉS* UNTUK PENGAYAAN KOSAKATA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS X SMK PI AMBARRUKMO 1 SLEMAN

Oleh

**Riza Oktariani
NIM. 15204241014**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media *les mots mêlés* dan (2) mengetahui tingkat kelayakan produk media *les mots mêlés* yang dihasilkan untuk pengayaan kosakata bahasa Prancis siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development*, dengan model pengembangan yang terdiri dari 6 tahap, yaitu : (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, dan (6) uji coba produk. Uji coba dilakukan setelah melalui uji validitas oleh ahli media dan ahli materi. Evaluasi untuk mengetahui kualitas media, kualitas materi, tanggapan guru bahasa Prancis dan tanggapan siswa menggunakan angket berbentuk *checklist* dengan skala penilaian *Likert* pada rentang 1-5. Uji coba produk media dilakukan pada tanggal 16 Januari 2020 di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman pada kelas XPH1 dengan total responden 17 siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) telah dihasilkan media *les mots mêlés* dengan nama *Cahier du Jeu* untuk kelas X dengan penilaian dari beberapa ahli dan (2) kualitas media dan materi berkualitas “sangat baik”. Hasil akhir validasi meliputi: (a) aspek materi menurut penilaian ahli materi memperoleh persentase skor 94.00% dengan kategori “sangat baik” (b) aspek media menurut penilaian ahli media memperoleh skor 90.00% dengan kategori “sangat baik” (c) aspek materi dan media menurut penilaian guru bahasa Prancis memperoleh skor 82,85% dengan kategori “sangat baik” (d) aspek media dan materi menurut tanggapan siswa memperoleh persentase skor 85.00% dengan kategori “sangat baik”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *les mots mêlés* sangat layak untuk diaplikasikan dalam pengayaan kosakata bahasa Prancis siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

Kata Kunci : pengembangan, media pembelajaran, *les mots mêlés*.

LE DÉVELOPPEMENT DU SUPPORT PÉDAGOGIQUE « *LES MOTS MÊLÉS* » POUR ENRICHIR LE VOCABULAIRE DU FRANÇAIS DES ÉLÈVES DE LA CLASSE X DE SMK PI AMBARRUKMO 1 SLEMAN

Par

**Riza Oktariani
NIM.15204241014**

EXTRAIT

Cette recherche a pour but de (1) développer le support pédagogique “les mots mêlés” et (2) de savoir la qualité du média les mots mêlés pour enrichir le vocabulaire du Français des élèves de la classe X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

C’est une Recherche et Développement (R & D) qui comprend de six étapes : (1) analyser les qualités et les défauts (problèmes), (2) collecter les données, (3) concevoir le produit (4) valider le produit, (5) réviser le produit, et (6) tester le produit. Le test du produit est réalisé après la validation de l’expert du matériel et du média. L’évaluation du produit est destinée à savoir la qualité du média, la qualité du matériel, l’opinion du professeur du français et des élèves. Les données sont obtenues par une enquête sous la forme de la liste de vérification (check-list) sur une échelle de type Likert (de 1 à 5). Le test du produit a été mené le 16 janvier 2020 à SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman dans la classe X PH1 il y a 17 élèves comme les répondants dans cette recherche.

Les résultats dans cette recherche montrent que: (1) le produit développé est un média d’apprentissage “Cahier du Jeu” pour la classe X, (2) le matériel et le média développée sont des catégorisées est «très bien» : Les validations sont obtenus par : (a) l’expert du matériel trouve que la qualité du matériel est « très bien », avec le pourcentage de la note moyenne obtenu est 94.00%, (b) l’expert du média dit que la qualité du media est « très bien » avec le pourcentage de la note moyenne 90,00 %, (c) le résultat du professeur de Français dit que la qualité du matériel et du media est « très bien » avec le pourcentage de la note moyenne 82,85 %, (d) Les apprenants disent que « très bien » avec le pourcentage de la note moyenne 85.00%. Basé sur les résultats dans cette recherche, nous montrent que le support pédagogique “les mots mêlés” est convenablement utilisé à la classe X pour enrichir le vocabulaire.

Mots clés : développement, support pédagogique , *les mots mêlés*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan berbahasa seseorang mengacu pada kemampuan yang berhubungan dengan penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kemampuan berbahasa, seseorang dapat mengungkapkan pikiran, gagasan, dan ide-ide kepada orang lain, yang merupakan tujuan utama penggunaan bahasa yaitu sebagai alat untuk berkomunikasi.

Kemampuan berbahasa seseorang berkaitan dengan pengetahuan tentang sistem bahasa, struktur, kosakata atau seluruh aspek kebahasaan itu, dan bagaimana tiap aspek tersebut saling berhubungan. Kompetensi kebahasaan terpenting yang sangat dibutuhkan dalam berbahasa adalah struktur tata bahasa (*grammatical structure*) dan kosakata (Nurgiantoro, 2010: 325-326). Apabila perbendaharaan kosakata kurang, pasti akan menghambat proses berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, sebagai pembelajar bahasa Prancis, penting untuk menguasai dan benar-benar memperhatikan kosakata agar dapat mengungkapkan ide-ide, gagasan atau pikiran serta dapat memahami maksud dari gagasan tersebut secara logis dan sistematis.

Berdasarkan studi pendahuluan di salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang mengajarkan bahasa Prancis, yaitu SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman siswa kelas X masih mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Prancis. Ketika guru menjelaskan dan memberikan latihan untuk menuliskan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari, mereka cukup mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide, gagasan, dan pikiran melalui sebuah tulisan. Dilihat dari hasil pekerjaan mereka, ada beberapa siswa yang menulis sedikit kalimat dan ada beberapa siswa yang menulis banyak kalimat. Hal tersebut

disebabkan karena jumlah perbendaharaan kosakata setiap siswa berbeda aktivitas sehari-hari masing-masing pun berbeda. Berikut beberapa contoh kesalahan yang dilakukan oleh siswa:

(1) *Je **mange** le petit déjeuner avec ma mère et mon père.*

Kalimat di atas kurang tepat, karena sarapan dalam bahasa Prancis sudah ada istilah khusus yaitu ***prendre le petit déjeuner*** maka lebih tepatnya kata ***mange*** diganti dengan kata kerja ***prendre (prends)***.

(2) *Ma mère prepare **aliment**.*

Kata ***aliment*** itu mempunyai makna “bahan makanan”, jadi maknanya masih terlalu luas. Maka kata tersebut harus dikhususkan. Misal, menggantinya dengan kata ***le petit déjeuner, le diner*** atau ***le repas***.

Selain itu kendala berasal dari tenaga pendidik, media, materi serta sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Keterbatasan media berupa buku pelajaran dan komputer untuk mendukung proses pembelajaran menjadi salah satu kendala sehingga guru hanya menjalankan pembelajaran secara klasikal dan menggunakan pendekatan konvensional. Guru menganggap pendekatan konvensional adalah pendekatan yang paling sering dan paling mudah untuk diterapkan. Keterbatasan pengetahuan mengenai media pembelajaran inovatif dan kreatif membuat guru hanya mengandalkan media yang sudah tersedia yaitu buku pegangan guru.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman jarang mendapat latihan kosakata, untuk itu mereka membutuhkan latihan kosakata bahasa Prancis.

Salah satu bentuk latihan yang dapat diberikan yaitu dengan menggunakan media *les mots mêlés*.

Les mots mêlés merupakan sebuah media permainan edukatif dengan tujuan untuk menemukan kata-kata dalam kotak yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dan kejelian dalam menemukan jawaban dalam kotak. Pada umumnya, dalam permainan ini sudah disediakan jawaban namun disamarkan dengan menambah beberapa huruf di awal dan di akhir kata sebagai pengecoh. Dalam mencari jawaban, kita bisa menelusuri setiap kata di dalam kotak dengan cara horizontal, vertikal maupun diagonal.

Dengan demikian, peneliti akan menggunakan media *les mots mêlés* untuk latihan kosakata bahasa Prancis pada siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka diidentifikasi masalah-masalah penelitian sebagai berikut.

1. Siswa mengalami kesulitan dalam keterampilan menulis.
2. Penguasaan kosakata bahasa Prancis siswa masih rendah.
3. Pembelajaran bersifat konvensional sehingga kurang mampu memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.
4. Tidak tersedianya sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran.
5. Media permainan edukatif *les mots mêlés* belum pernah digunakan untuk pembelajaran kosakata di kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan dan menguji tingkat kelayakan media *les mots mêlés* untuk pengayaan kosakata bahasa Prancis pada siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media *les mots mêlés* untuk pengayaan kosakata bahasa Prancis pada siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media *les mots mêlés* untuk pengayaan kosakata bahasa Prancis pada siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan teknik pengembangan media *les mots mêlés* untuk pengayaan kosakata bahasa Prancis pada siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media *les mots mêlés* untuk pengayaan kosakata bahasa Prancis pada siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini, diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi tentang media pembelajaran untuk menambah kosakata bahasa Prancis.

- b. Menjadi bahan referensi bagi kegiatan penelitian pengembangan dalam pembelajaran bahasa Prancis.
- 2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat digunakan untuk berlatih dalam penambahan kosakata Bahasa Prancis.
 - b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menambah informasi tentang media *les mots mêlés* sebagai salah satu yang dapat media alternatif digunakan untuk melatih kosakata Bahasa Prancis.
 - c. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan media pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk

- Spesifikasi produk pengembangan media *les mots mêlés* ini adalah sebagai berikut.
1. Produk yang dikembangkan adalah sebuah media pembelajaran edukatif yang tidak perlu menggunakan akses internet untuk membuka dan menjalankan media tersebut.
 2. Produk tersebut berisi permainan *les mots mêlés* atau kata-kata tersembunyi berupa kosakata bahasa Prancis yang terdapat dalam sebuah kumpulan kata berbentuk persegi dan terdapat huruf-huruf lain sebagai pengecoh.
 3. Setiap halaman dalam produk tersebut mempunyai tema kosakata masing-masing yang harus dicari.

4. Di halaman terakhir terdapat lembar evaluasi *bilan* untuk lebih memperdalam materi kosakata tersebut.

H. Batasan Istilah

Istilah–istilah yang perlu dijelaskan sehubungan dengan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Media adalah segala alat fisik sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, minat serta perhatian siswa dalam proses pembelajaran.
2. Media *les mots mêlés* merupakan sebuah media permainan edukatif dengan tujuan untuk menemukan kata-kata dalam kotak yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dan kejelian dalam menemukan jawaban dalam kumpulan kata serta dapat menuliskannya kembali ke kotak yang sudah disediakan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran yaitu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam kehidupan sehari-hari manusia hampir tidak pernah lepas dari kegiatan belajar baik secara individu maupun kelompok. Dalam belajar tidak ada batasan usia, tempat atau bahkan waktu. Seseorang dapat dikatakan telah mengalami proses belajar apabila di dalam dirinya telah terjadi perubahan baik secara sikap maupun cara berpikir. Di sekolah pembelajaran memiliki pengertian yaitu: suatu proses yang saling mempengaruhi antara siswa dan gurunya (Hamalik, 2011: 54). Selain itu, pembelajaran merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik dalam proses kegiatan belajar (Isjoni, 2013:14).

“L'apprentissage est un processus actif, dont on ne connaît pas encore parfaitement le mécanisme, qui se déroule à l'intérieur de l'individu et qui est susceptible d'être avant tout influencé par cet individu”. (Tagliante, 1994:35).

Pembelajaran adalah proses aktif, yang kita belum pahami mekanismenya secara sempurna, karena proses ini terjadi dalam diri seseorang yang pada dasarnya dipengaruhi oleh individu tersebut.

Dari teori-teori yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses interaksi antara individu maupun kelompok, antara pendidik dan peserta didik dalam proses kegiatan belajar untuk mencapai tujuan tertentu.

B. Hakikat Pembelajaran Bahasa Asing

Di era globalisasi seperti saat ini mempelajari bahasa asing merupakan hal yang sangat diperlukan. Semakin berkembangnya teknologi mendorong kita untuk berpikir kreatif dan semakin maju. Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting. Selain dapat

berkomunikasi dengan bahasa ibu, manusia juga dapat berkomunikasi dengan bahasa asing. Bahasa asing adalah alat yang bisa digunakan untuk berinteraksi dengan orang asing baik di dunia pendidikan, ekonomi maupun politik. Dari sekian banyak bahasa asing yang ada di dunia, bahasa Prancis merupakan salah satu yang dipelajari saat ini terutama di Indonesia.

Di Indonesia khususnya SMA bahasa Prancis merupakan mata pelajaran peminatan yang diatur dalam kurikulum. Kelompok mata pelajaran peminatan bertujuan (1) untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik mengembangkan minatnya dalam sekelompok mata pelajaran sesuai dengan minat keilmuannya di perguruan tinggi, dan (2) untuk mengembangkan minatnya terhadap suatu disiplin ilmu atau keterampilan tertentu (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013:3). Bahasa Prancis merupakan bahasa internasional yang digunakan oleh negara-negara *Francophonie* yang tersebar di benua Asia, Eropa, Afrika, dan Amerika. Di samping sebagai ilmu pengetahuan, bahasa asing dapat digunakan menjadi alat untuk mencapai tujuan ekonomi, perdagangan, hubungan antar bangsa, sosial budaya, pendidikan serta tujuan pengembangan karir.

”c’est tout simplement le français langue d’apprentissage pour tous ceux qui ont une autre langue que le français comme langue maternelle. Le Français Langue Étrangère peut être aussi la langue dans laquelle un étudiant non francophone suivra ses études.”(Tagliante, 1994:6)

Bahasa Prancis sebagai bahasa pembelajaran bagi semua orang yang telah mempunyai bahasa ibu selain bahasa Prancis. Bahasa Prancis sebagai bahasa asing juga dapat menjadi bahasa yang pembelajarnya bukan anggota *francophone* atau yang komunikasi sehari-seharinya tidak menggunakan bahasa Prancis.

Departemen Pendidikan Nasional (2003 :3) mengemukakan bahwa “belajar bahasa Prancis adalah belajar berkomunikasi melalui bahasa tersebut baik lisan

maupun tertulis. Pembelajaran bahasa Prancis meliputi 4 aspek keterampilan, yaitu menyimak (*comphréhension oral*), berbicara (*expression oral*), membaca (*comphréhension écrite*), dan menulis (*expression écrite*) serta kosakata (*vocabulaire*) juga sangat penting dalam kegiatan pembelajaran bahasa Prancis. Direktorat Pembinaan SMA-Ditjen Pendidikan Menengah (2014:6) menyatakan bahwa: “untuk mata pelajaran bahasa Prancis, pembelajarannya berbasis tema, artinya pembelajaran melalui tema yang dipergunakan untuk memahami struktur teks, unsur kebahasaan, unsur budaya yang terdapat dalam teks”. Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Prancis bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik mengembangkan minatnya dengan cara mempelajari keterampilan berbahasa Prancis baik secara lisan maupun tulisan.

C. Keterampilan Berbahasa Prancis

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media yang dapat dijadikan sebagai acuan agar dapat meningkatkan kosakata. Kosakata-kosakata tersebut sangat penting digunakan untuk mengembangkan ide, gagasan dalam bentuk lisan yang dituangkan dalam keterampilan berbicara (*expression oral*) dan keterampilan menulis (*expression écrite*). Berbicara merupakan aktivitas produktif yang dilakukan setiap individu dalam kegiatan berbahasa. Awalnya manusia mengenali bunyi-bunyi dengan cara mendengarkan, belajar mengucapkan lalu kemudian terampil untuk berbicara. Menurut Nurgiyantoro (2001:399) motivasi seseorang melakukan kegiatan berbicara adalah untuk mengemukakan suatu hal kepada orang lain dan sebagai tanggapan reaksi terhadap sesuatu yang didengarnya. Di sisi lain, Iskandarwassid dan Sunendar (2011: 257) menguraikan berbicara sebagai berikut : “Berbicara sebagai aspek keterampilan berbahasa bukan hanya

mengajar, bukan hanya keluarnya bunyi bahasa dari alat ucap, bukan hanya mengucap tanpa makna tetapi berbicara sebagai berbahasa, yaitu menyampaikan pikiran dan perasaan kepada orang lain dengan lisan. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara adalah kemampuan berbahasa yang bersifat produktif karena terdapat kegiatan menyampaikan gagasan melalui lisan oleh pihak pembicara. Dalam keterampilan berbicara, ada komunikasi timbal balik antara pembicara dan lawan bicara. Hal tersebut yang membedakan dengan keterampilan-keterampilan berbahasa lainnya.

Keterampilan berbahasa lain yang sangat memerlukan kosakata adalah keterampilan menulis (*expression écrite*). Dalam menulis semua unsur keterampilan berbahasa harus dikonsentrasikan secara penuh agar mendapat hasil yang benar-benar baik. Tarigan (2008 :3) menyatakan bahwa menulis dapat diartikan sebagai kegiatan menuangkan ide/gagasan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai media penyampai. Cuq dan Gruca (2002 :182) menyatakan bahwa “*Écrire, c’est donc produire une communication au moyen d’un texte*”. Menulis itu menghasilkan sebuah komunikasi melalui teks sederhana. Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka disimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan komunikasi berupa mengungkapkan ide atau gagasan secara tertulis kepada pihak lain. Aktivitas menulis melibatkan unsur penulis sebagai penyampai pesan atau tulisan, saluran atau media tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan.

D. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media diartikan sebagai pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arsyad, 2017:3). Briggs sebagaimana dikutip oleh Daryanto (2016:4), menyatakan bahwa: media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta

merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran menurut Sadiman (2014:7) merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi. Hal serupa dinyatakan oleh Kustandi & Sutjipto (2011: 8) media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Sama halnya menurut Hosnan (2014: 111) bahwa media pembelajaran merupakan segala sarana yang dapat dijadikan sebagai wadah dari informasi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik serta menarik minat dan perhatian sehingga tujuan belajar dapat tercapai.

The Association for Educational and Technology (AECT,1977) sebagaimana dikutip oleh Arsyad (2017:3) menyatakan bahwa media adalah apa saja yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi.

Berdasarkan beberapa pendapat oleh para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala alat fisik sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, minat serta perhatian para siswa dalam proses belajar.

E. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan memiliki beberapa fungsi. Menurut Levi dan Lents dalam Arsyad (2017:21) fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi merupakan fungsi utama dari penggunaan media visual, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik agar berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang ditampilkan oleh media visual. Fungsi afektif media visual dapat terlihat

dari tingkat kenyamanan dan kenikmatan peserta didik ketika membaca teks bergambar. Gambar atau lambang visual dapat merangsang pemahaman peserta didik tentang informasi yang ingin disampaikan dari media tersebut. Kemudian temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa media visual dapat memperlancar tujuan peserta didik untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung didalamnya. Hal tersebut merupakan fungsi kognitif dari media visual. Selain itu media visual dapat memberikan konteks untuk peserta didik yang lemah dalam membaca untuk memahami dan mengingat kembali informasi dalam teks. Hasil penelitian tersebut merupakan fungsi kompensatoris dari media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa fungsi media pembelajaran yang dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang besar terhadap indera. Terhadap pemahaman isi pelajaran, secara nalar dapat dikemukakan bahwa dengan penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa.

F. Manfaat dan Tujuan Media Pembelajaran

Daryanto (2016:5) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut: (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbal, hal ini agar pembelajaran tidak hanya komunikasi verbal menurut penuturan oleh guru sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apabila harus mengajar untuk setiap jam pelajaran, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam mengatasi waktu dan ruang yang terbatas pada saat pembelajaran, (3) menimbulkan gairah belajar, media dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa, (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan

kemampuannya, dengan adanya media memungkinkan siswa untuk belajar mandiri baik di sekolah maupun di rumah, (5) memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, Arsyad (2017:24) mengemukakan tujuan penggunaan media pembelajaran sebagai berikut: (1) Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan siswa, baik itu berupa pengantar, ringkasan laporan ataupun pengetahuan latar belakang, (2) untuk tujuan instruksi informasi yang didapat dalam media tersebut harus melibatkan siswa baik dalam bentuk mental maupun bentuk aktifitas.

Berdasarkan penjelasan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran memiliki pengaruh yang besar terhadap alat-alat indera. Penggunaan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa. Siswa yang belajar lewat mendengarkan saja akan berbeda tingkat pemahaman dan lamanya ingatan bertahan, dibandingkan dengan siswa yang belajar lewat mendengarkan dan melihat. Media juga mampu membangkitkan dan membawa siswa kedalam suasana rasa senang dan gembira, karena ada keterlibatan emosional dan mental. Tentu hal ini berpengaruh terhadap semangat siswa belajar dan kondisi pembelajaran yang lebih hidup, yang nantinya bermuara kepada peningkatan pemahaman belajar terhadap materi ajar agar lebih optimal.

G. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Seels dan Glasgow dikutip oleh Arsyad (2017: 35-36) membagi media berdasarkan perkembangan teknologi, salah satunya adalah media dengan teknologi tradisional. Media dengan teknologi tradisional dapat dipaparkan sebagai berikut: (1) visual diam yang diproyeksikan berupa proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi

overhead, *slides* dan *filmstrips*, (2) visual yang diproyeksikan berupa gambar, poster, chart, papan informasi, majalah dan pameran, (3) audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kasat, (4) visual dinamis yang diproyeksikan berupa film, televisi dan video, dan komik, (5) media cetak seperti buku teks, teks terprogram, majalah ilmiah berkala, (7) penyajian multimedia dibedakan menjadi *slide plus* dan *multi image*, (8) realita dapat berupa model, specimen, manipulatif seperti peta, miniatur dan boneka, (9) permainan diantaranya, teka-teki, papan permainan dan simulasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas secara garis besar media pembelajaran selalu mengalami perkembangan ilmu dan juga teknologi. Media permainan salah satu yang akan digunakan dalam penelitian ini. Media permainan dipilih karena dengan media ini akan memudahkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar khususnya praktik karena media ini akan menggabungkan komponen gambar, kata, dan warna yang akan menarik minat siswa untuk memahaminya.

H. Syarat dan Kriteria Media Pembelajaran

Arsyad (2017:74-76) menjelaskan bahwa kriteria pemilihan bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Beberapa syarat kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut : (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan nyata yang telah dirumuskan, artinya media tersebut telah direncanakan untuk bahan pelajaran yang ingin disampaikan, (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, yaitu: bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa, (3) kemudahan memperoleh media, yaitu: media yang diperlukan mudah

diperoleh, setidaknya-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, yaitu apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung, 6) sesuai dengan taraf berfikir siswa, artinya: memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pemilihan media harus memperhatikan kriteria yang ada, karena tidak semua media cocok digunakan untuk suatu kondisi pembelajaran dikelas. Agar sebuah tujuan pembelajaran dikelas tercapai salah satunya dengan memilih dan menggunakan media yang sesuai agar tepat pada sasaran.

I. Media Permainan

Seels dan Glasgow dikutip oleh Sutirman (2013:17), menyatakan macam-macam media permainan.

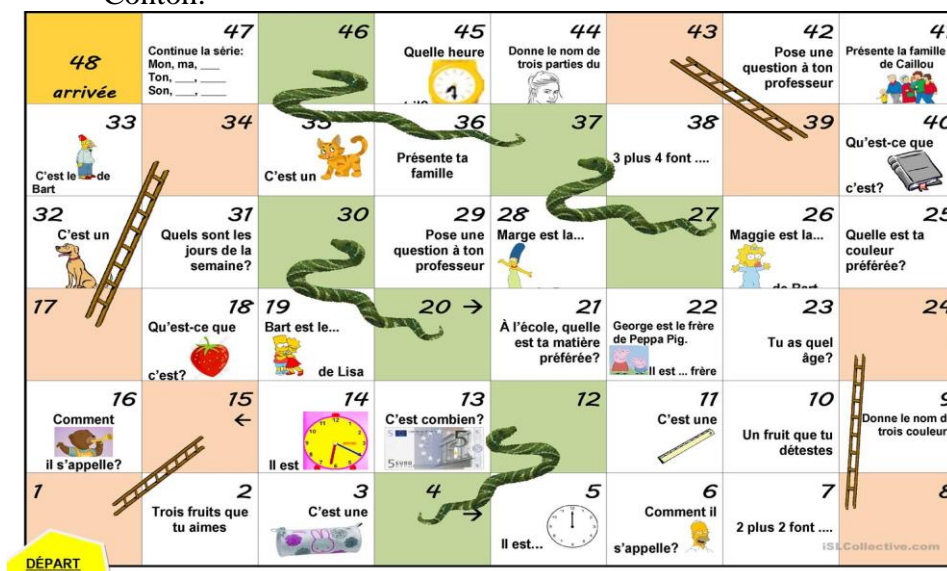
1. Simulasi

Simulasi berasal dari kata “*Simulation*” yang berarti pura-pura atau berbuat seolah-olah. Dalam media simulasi ini memungkinkan untuk mampu menghadapi kenyataan yang sesungguhnya dan bertindak sebagaimana realita yang sebenarnya. Dalam media permainan simulasi ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan.

2. Permainan papan

Permainan ular tangga adalah salah satu bentuk media permainan yang menggunakan media papan dan kertas ular tangga, yang dalam pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Prancis dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dan mempunyai tujuan agar dapat melatih siswa dalam berbicara atau untuk mengulang kembali materi pelajaran yang sudah diberikan oleh guru. Dalam permainan ini guru dapat bertindak sebagai fasilitator sekaligus pembaca pertanyaan.

Contoh:



Gambar 1: Contoh Permainan Papan

3. Teka Teki

Teka Teki dalam KBBI (2016: 1023) mengandung arti berupa kalimat (cerita, gambar) yang dikemukakan secara samar-samar biasanya untuk permainan atau untuk mengasah pikiran misalnya teka teki silang. Teka teki silang yaitu mengisi huruf di dalam petak-petak gambar berbentuk bujur sangkar secara horizontal, vertikal maupun diagonal.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, maka *les mots mêlés* termasuk ke dalam kriteria media permainan teka teki. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media permainan *les mots mêlés* sebagai media pembelajaran untuk pengayaan kosakata bahasa Prancis siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

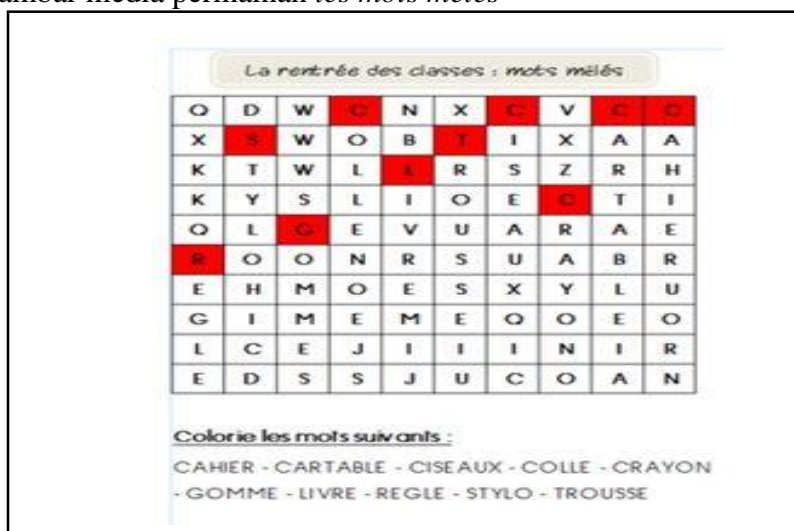
J. *Les Mots Mêlés*

Dalam situs linternaute (2019) dinyatakan bahwa, “*les mots mêlés est un jeu dont le but est de repérer des mots dans une grille où chaque case possède une lettre. Un mot peut être repéré sur une ligne verticale, horizontale ou encore diagonal.*

” *Les mots mêlés* adalah sebuah permainan yang bertujuan adalah menemukan kata-kata dalam kotak dan setiap kotak memiliki huruf-huruf lain. Sebuah kata tersebut dapat terlihat pada garis vertikal, horizontal maupun diagonal.

Dalam permainan *les mots mêlés* ini memungkinkan siswa untuk meningkatkan ketelitian dan ketepatan dalam menemukan jawaban didalam lembar kerja, selain itu juga memungkinkan siswa untuk berpikir efektif untuk mencari jawaban yang paling tepat.

Contoh gambar media permainan *les mots mêlés*



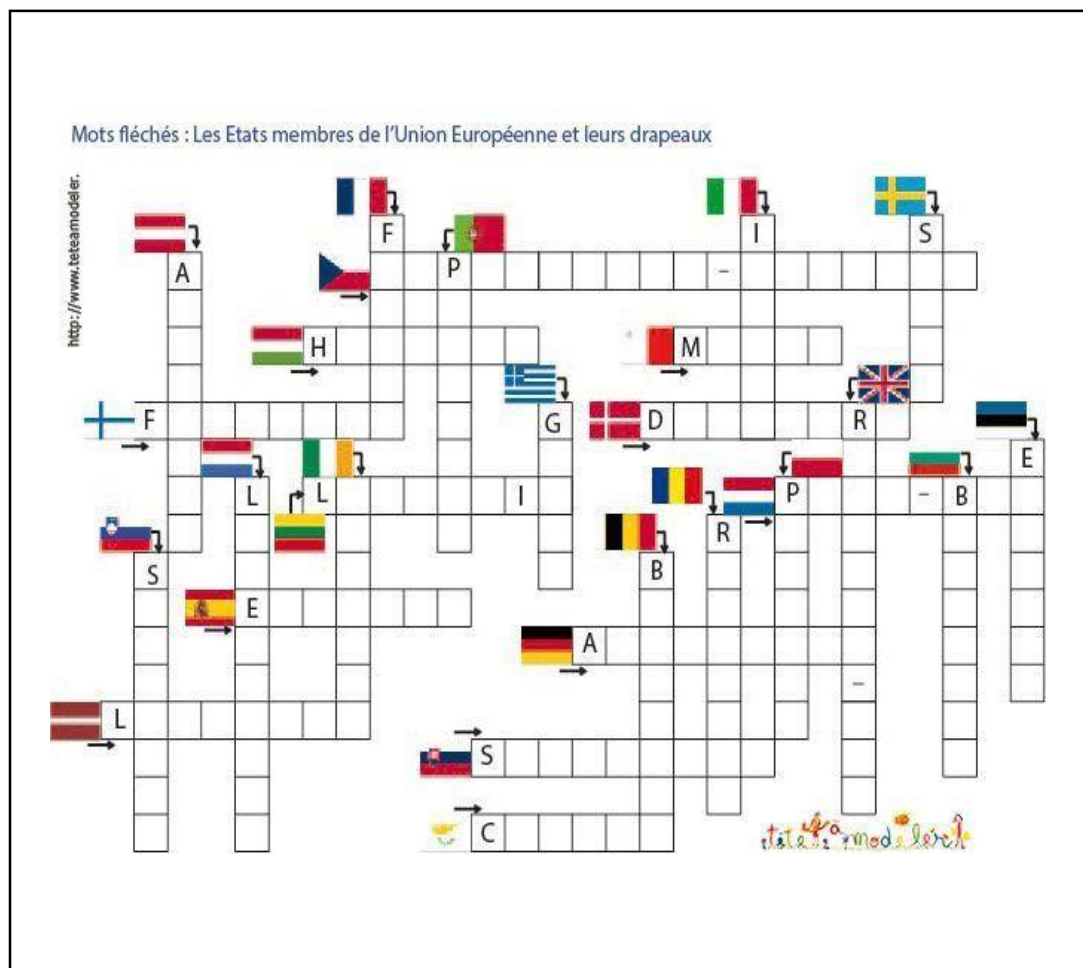
Gambar.2 Media Permainan *Les Mots Mêlés*

K. Bentuk *Les Mots Mêlés*

Media permainan *les mots mêlés* memiliki beberapa bentuk sebagai berikut.

1. Bentuk Pertama

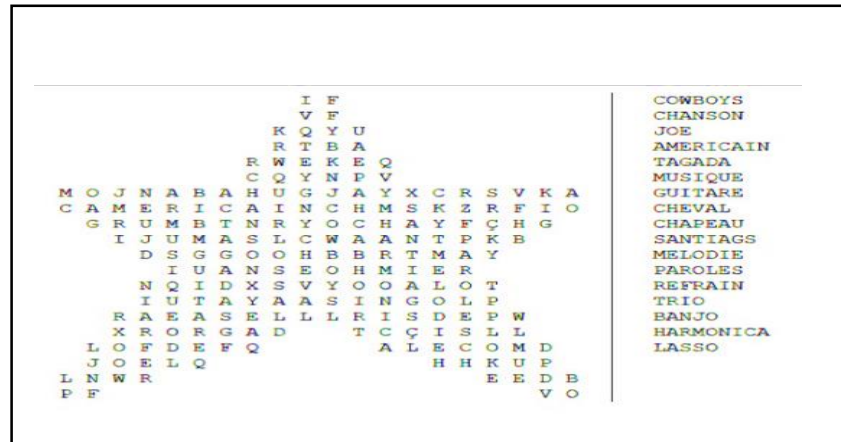
Bentuk pertama *les mots mêlés* yaitu menjawab teka-teki silang yang telah ada pada lembar kerja. Pada bentuk ini terdapat petunjuk berupa gambar di setiap ujung kotak isian. Contohnya ada pada gambar berikut.



Gambar.3 Bentuk Pertama *Les Mots Mêlés*

3. Bentuk ketiga

Bentuk ketiga *les mots mêlés* yaitu mencari kata bahasa Prancis di dalam sekumpulan huruf yang diacak dan berbentuk pola tertentu. Contohnya ada pada gambar berikut.



Gambar.5 Bentuk Ketiga *Les Mots Mêlés*

4. Bentuk keempat

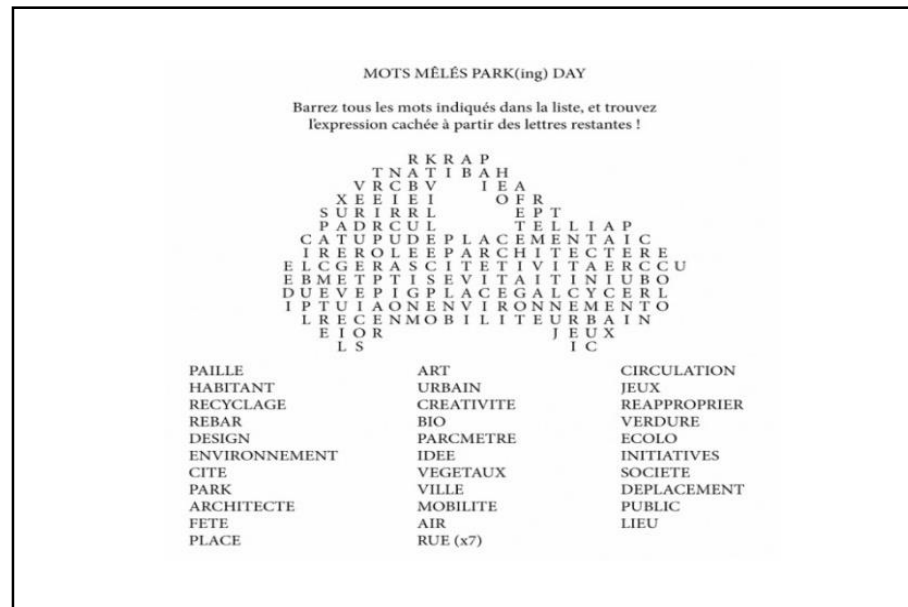
Bentuk keempat *les mots mêlés* yaitu dengan mencari kata di dalam kotak lembar kerja dengan tema yang sudah ditentukan. Tema yang dimaksud disesuaikan dengan kebutuhan. Contohnya ada pada gambar berikut.



Gambar.6 Bentuk Keempat *Les Mots Mêlés*

5. Bentuk kelima

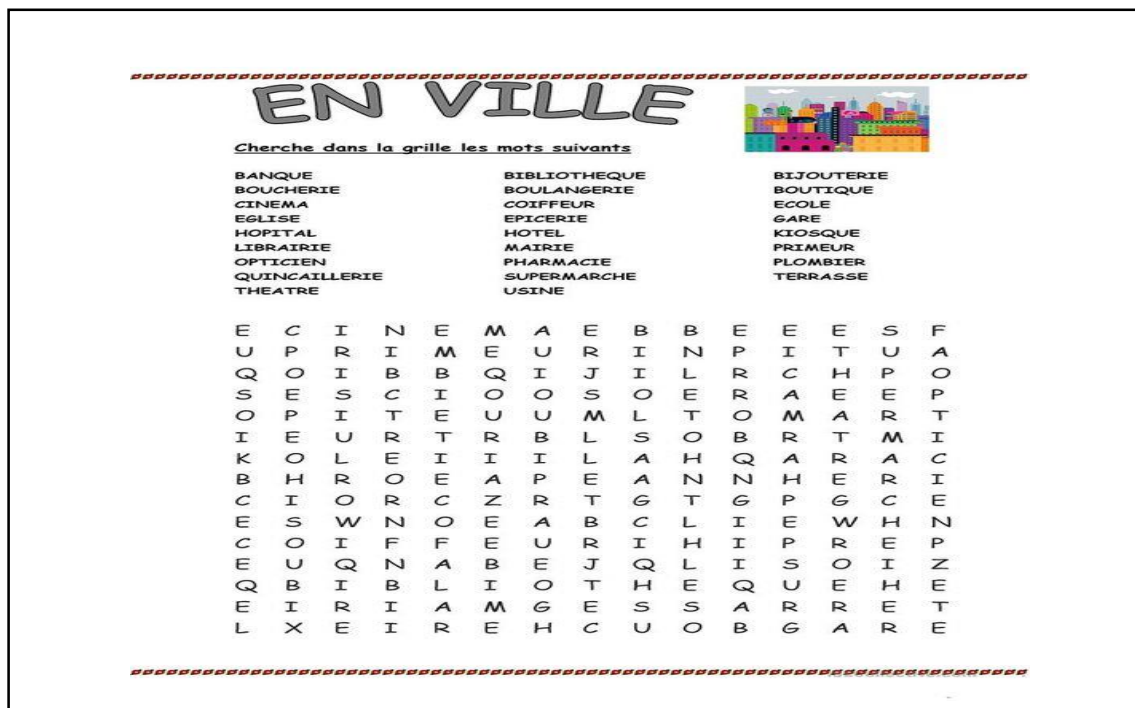
Bentuk kelima *les mots mêlés* yaitu mencari kata disekumpulan huruf-huruf yang bentuk atau pola sudah dikerucutkan sesuai dengan tema. Contohnya ada pada gambar berikut.



Gambar.7 **Bentuk Kelima *Les Mots Mêlés***

6. Bentuk keenam

Bentuk keenam *les mots mêlés* yaitu hampir sama dengan bentuk keempat dan kelima hanya saja pada bentuk keenam tidak disertai gambar pada jawaban serta pola pada sekumpulan huruf-huruf dan diberi tema sebagai petunjuk kategori kata apa yang harus dicari. Contohnya ada pada gambar berikut.



Gambar.8 Bentuk Keenam *Les Mots Mêlés*

Dari keenam bentuk jenis *les mots mêlés* diatas, peneliti menggunakan bentuk keempat dan keenam sebagai acuan karena terdapat gambar dan petunjuk yang dapat membantu menjawab pertanyaan.

L. Kosakata

1. Pengertian kosakata

Di kehidupan sehari-hari bahasa merupakan alat komunikasi yang paling penting. Elemen penyusun bahasa tersebut terdiri dari beberapa kata yang biasa disebut dengan kosakata atau kumpulan kata. Suatu bahasa tidak bisa terlepas dari kosakata. Menurut KBBI (2016:736) kosakata adalah kata-kata yang merupakan perbendaharaan suatu bahasa. Selain itu, Nurgiyantoro (2012:338) berpendapat bahwa, kosakata merupakan kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa. Selain itu, Kridalaksana (2011:114) mengatakan bahwa kosakata memiliki pengertian sebagai berikut.

- a. Komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa.
- b. Semua kata yang ada dalam suatu bahasa.
- c. Semua bahasa yang dimiliki oleh seorang penutur
- d. Semua kata yang biasa digunakan oleh sekelompok orang dalam lingkungan yang sama
- e. Semua kata yang biasa digunakan dalam bidang ilmu pengetahuan
- f. Semua kata yang disusun secara alfabetis didalam kamus dan memiliki makna

Berdasarkan beberapa uraian di atas, kosakata memiliki makna cakupan yang luas tidak terbatas pada sekumpulan atau perbendaharaan kata. Kosakata mengandung pengertian yaitu, kata-kata yang dipakai seseorang untuk berkomunikasi yang terdapat dalam suatu bahasa pada suatu lingkungan yang sama.

M. Kelas Kata dalam Bahasa Prancis

“En français, il y a dix classes grammaticales, ou partie du discours: nom, verbe, déterminant adjectif, pronom, adverbe, préposition, conjonction de coordination, conjonction de subordination et interjection. (Larousse, 2009: 3-4)

Dalam bahasa Prancis, ada sepuluh kelas gramatikal atau kategori gramatikal: nomina, verba, adjektifa, determinatif, adverbial, pronomina, preposisi, konjungsi dan interjeksi. Dari beberapa kelas kata bahasa Prancis, *nom* (nomina), *verbe* (verba) dan *adjective* (adjektifa) yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini.

1. *Nom* (Nomina)

“Le nom est un terme utilisé dans les grammaire, aussi bien anciennes que recentes, qui désigne une personne, un animal, un objet concret ou une notion abstraite, ou encore une action. (Bescherelle, 2006: 304) “kata benda adalah istilah yang digunakan dalam tata bahasa, baik lama maupun baru, yang menggambarkan seseorang, binatang, objek konkret atau abstrak, atau sebuah proses.

Exemple de noms:

- *Le chien aboyait.*

Le mot chien désigne un animal, c'est un nom.

- *Mon frère s'appelle William.*

Le mot William, nomme une personne.

- *Il y a trente chaises dans la classe.*

Le mot chaise désigne une chose.

a. Nom commun

*Le nom commun a une définition, un ensemble de propriétés qui peuvent s'appliquer à divers object ou individu. (Larousse, 2009: 8). "Nomina itu mempunyai arti, suatu kelompok kata yang bisa diterapkan pada bermacam-macam objek atau kata yang berdiri sendiri". Contoh: *vehicule* (kendaraan), *animaux* (hewan-hewan), dan *lieux* (tempat-tempat).*

b. Nom propre

Les nom propres s'écrivent avec une majuscule et s'emploient généralement sans déterminant" (Larousse, 2009: 8) "Nama diri ditulis dengan huruf besar pada awal kata dan biasanya tanpa menggunakan determinatif. Contoh: Lucie, William, Michelle.

c. Genre

Le genre est une propriété du nom commun. Il est existe, en français, deux genres: le masculin et le féminin. (Larousse, 2009:10) "Gender nomina dalam

bahasa Prancis ada dua, yaitu maskulin dan feminin. Gender nomina tersebut dapat diketahui melalui artikel.

<i>Genre</i>	
<i>Masculin</i>	<i>Feminin</i>
<i>Un livre</i>	<i>Une vitamine</i>
<i>Un stylo</i>	<i>Une fille</i>
<i>Un pantalon</i>	<i>Une salade</i>

Sumber: Grégoire (2003:24)

d. *Nombre*

Il existe deux nombres: le singulier et le pluriel. “Ada dua bilangan kata benda yaitu tunggal dan jamak”. (Larousse, 2009: 11) Bilangan tersebut ditandai melalui *article*.

<i>Nombre</i>	
<i>Singulier</i>	<i>Pluriel</i>
<i>Un livre</i>	<i>Des livres</i>
<i>Une fille</i>	<i>Des filles</i>
<i>Un pays</i>	<i>Des pays</i>

Sumber: Grégoire (2003:26)

Berdasarkan beberapa penjelasan *nom* di atas, yang akan digunakan oleh peneliti adalah *nom commun*.

2. *Verbe* (verba)

Le verbe est l’une des catégories grammaticales les plus importantes. Il apporte une information sur le thème de la phrase. (Bescherelle, 2006: 454) “Kata kerja

merupakan salah satu dari kategori gramatikal yang paling penting, karena kata kerja tersebut menunjukkan informasi tentang suatu tema kalimat”.

Berikut beberapa uraian mengenai kata kerja:

a. Kata kerja kelompok pertama

Kata kerja kelompok pertama biasanya merupakan kata kerja yang berakhiran **-er**.

No	Verbe
1	<i>Parler</i>
2	<i>Regarder</i>
3	<i>Aimer</i>
4	<i>Manger</i>
5	<i>Demander</i>

Sumber: Grégoire (2003:110)

Exemple: Il est malade et il demande une médecine.

b. Kata kerja kelompok kedua

Kata kerja kelompok kedua pada umumnya adalah kata kerja yang berakhiran **-ir**.

No	Verbe
1	<i>Finir</i>
2	<i>Grandir</i>
3	<i>Choisir</i>
4	<i>Mentir</i>
5	<i>Réussir</i>

Sumber: Grégoire (2003:108)

Exemple: Il a menti sur sa maladie

c. Kata kerja kelompok ketiga

No	Verbe
1	<i>Savoir</i>
2	<i>Vouloir</i>
3	<i>Sentir</i>
4	<i>Venir</i>
5	<i>Dormir</i>

Sumber: Grégoire (2003:108)

Exemple: Elle vient de Palembang

d. Kata kerja pronominal

“Les verbe pronominaux sont précédés d’un pronom personnel réfléchi, de la même personne que le sujet”. (Bescherelle, 2006: 526). Kata kerja pronomina didahului kata ganti diri yang menempel pada subjek.

No	Verbe
1	<i>se réveiller</i>
2	<i>se laver</i>
3	<i>s’habiller</i>
4	<i>se doucher</i>
5	<i>s’asseoir</i>

Sumber: Grégoire (2003:122)

Exemple: Je me douche à cinq heures et demie.

Dari beberapa uraian di atas, maka kata kerja yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah kata kerja kelompok pertama, kedua dan ketiga.

3. *Adjectif* (adjektifa)

L'adjectif est un mot qui s'ajoute à un nom ou à un pronom, auquel il apporte une précision. (Bescherelle, 2006: 17) “Kata sifat adalah kata yang digunakan untuk menjelaskan kata benda atau kata ganti”.

Exemple:

- *Une belle fille* : Anak (perempuan) yang cantik.
- *Il est beau* : Dia (laki-laki) tampan.

N. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Melai Eka Safitri dengan judul “Pengembangan Media Permainan Berburu Kata Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas XII SMA Negeri 8 Surabaya Tahun Ajaran 2016/2017”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil penelitian ini menghasilkan media berupa permainan 2 dimensi berburu kata. Berdasarkan masukan dari validator kekurangan dari media permainan ini adalah keterbatasan kosakata yang disajikan.

O. Kerangka Berpikir

Kompetensi kebahasaan yang terpenting yang sangat dibutuhkan dalam kinerja berbahasa adalah struktur tata bahasa dan kosakata. Jumlah kosakata yang dimiliki menunjukkan kualitas berbahasa seseorang. Agar kosakata bertambah terutama pada pembelajaran bahasa Prancis maka diperlukan variasi media. Media yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu media *les mots mêlés*. *Les mots mêlés* adalah sebuah permainan yang tujuannya adalah menemukan kata-kata dalam kotak dan setiap kotak memiliki huruf-huruf. Sebuah kata tersebut dapat terlihat pada garis vertikal, horizontal maupun diagonal.

Dalam penelitian ini, kelas kata peneliti memilih kata kerja (*verbe*), kata benda (*nom*) dan kata sifat (*adjectif*) untuk dijadikan isi materi di dalam media. Di bagian akhir media terdapat *bilan* sebagai bentuk evaluasi. Dalam penelitian ini lebih difokuskan pada kosakata bahasa Prancis. Kosakata-kosakata yang didapat nantinya diharapkan dapat dijadikan bahan acuan dalam mengembangkan keterampilan berbahasa baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.

P. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan adalah bagaimanakah pengembangan dan tingkat kelayakan media *les mots mêlés* untuk pengayaan kosakata bahasa Prancis pada siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* atau metode penelitian dan pengembangan yaitu suatu metode yang berorientasi pada sebuah produk. Metode *Research and Development* merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017: 297). Sependapat dengan Sugiyono, Sukmadinata (2011: 169) mengemukakan bahwa “penelitian dan pengembangan merupakan suatu pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk baru tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada.. Borg and Gall (dalam Sugiyono 2017: 298) mengungkapkan “*Unfortunately, R&D still plays a minor role in education. Less than one percent education expenditures are for this purpose. This is probably one of the main reason why progress in education has lagged farbehind progress in the other field.* “Bahwa penelitian dan pengembangan masih memainkan peran kecil sekitar kurang dari 1% anggaran biaya pengeluaran dalam dunia pendidikan secara keseluruhan.

Peneliti melakukan penelitian pengembangan media *les mots mêlés* untuk pengayaan kosakata bahasa Prancis pada siswa SMA kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman. Adapun tahapan-tahapan dalam pengembangan produk menurut Sugiyono (2017: 408-409) yaitu sebagai berikut. Potensi masalah, Pengumpulan data, Desain produk, Validasi desain, Revisi desain, Uji coba produk, Revisi produk, Uji coba pemakaian, Revisi produk, dan Produksi massal.

Dari kesepuluh tahapan-tahapan dalam pengembangan tersebut peneliti hanya akan melakukan sampai tahap 6. Adapun langkah-langkah tersebut, yaitu potensi

masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk.

B. Prosedur Pengembangan

1. Potensi masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi dan masalah harus ditunjukkan dengan data empirik. Pada tahap ini, peneliti melakukan kajian terhadap siswa, pembelajaran di kelas dan media pembelajaran yang digunakan. Selain itu pada tahap ini juga dilakukan analisis terhadap silabus yang digunakan serta analisis kompetensi dan materi pokok. Kegiatan dalam tahap ini adalah mempunyai tujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam proses belajar atau dengan kata lain tahapan ini merupakan tahap analisis kebutuhan. Berdasarkan studi pendahuluan, siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman masih mengalami kesulitan dalam penguasaan kosakata bahasa Prancis. Ketika guru menjelaskan dan memberikan latihan untuk menuliskan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dilihat dari hasil pekerjaan mereka, ada beberapa siswa yang menulis sedikit kalimat dan hal ini kebalikan dengan beberapa siswa yang lain dengan menulis banyak kalimat karena jumlah perbendaharaan kosakata setiap siswa berbeda dan memang aktivitas sehari-hari masing-masing dari mereka pun berbeda.

Dari hasil studi pendahuluan yakni dengan melakukan analisis kebutuhan. Dalam proses pembelajaran bahasa Prancis pada siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman diperlukan adanya suatu media pembelajaran. Dari potensi masalah tersebut, ada suatu media yang dapat mengatasi masalah pembelajaran tersebut yakni, dengan menggunakan media berupa buku *les mots mêlés* untuk pengayaan kosakata bahasa Prancis.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditemukan, maka tahap selanjutnya adalah perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk produk tertentu yang diharapkan dapat memberikan solusi dari masalah tersebut. Dari potensi masalah yang ada, solusi yang dapat diberikan adalah dengan mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbentuk untuk peningkatan kosakata bahasa Prancis.

3. Desain Produk

Dalam tahap ini peneliti akan merancang desain produk. Produk yang akan dihasilkan berupa buku media pembelajaran yaitu buku *les mots mêlés* untuk latihan kosakata bahasa Prancis.

4. Validasi Desain

Setelah produk dihasilkan maka tahap selanjutnya adalah validasi desain produk oleh tenaga ahli. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono (2017:302) yang mengemukakan bahwa validasi desain produk dilakukan dengan cara meminta beberapa ahli untuk mengevaluasi desain produk tersebut. Pada tahap validasi ini, peneliti akan memilih dua ahli bahasa Prancis, yaitu dosen bahasa Prancis yaitu Dra. Siti Sumiyati, M.Pd. selaku ahli materi dan Herman, M.Pd selaku ahli media. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui ketidaksesuaian desain produk dengan permasalahan yang diangkat. Validasi produk ini membutuhkan ahli yang berpengalaman guna menilai produk yang telah dirancang. Setiap ahli diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelebihan dan kekurangan desain tersebut (Sugiyono, 2017:414). Tahapan ini harus dilalui guna mengetahui kekurangan produk sebelum diproduksi.

5. Revisi Desain

Setelah dilakukan tahapan validasi produk, maka akan diketahui kelemahan atau kekurangan desain produk ini. Segala kelemahan dan kekurangan produk ini dapat dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan baik menambah maupun mengurangi desain produk.

6. Uji coba produk

Setelah dilakukan tahapan revisi desain, maka langkah selanjutnya adalah uji coba produk. Produk yang telah dikembangkan akan di uji cobakan pada siswa di SMK PI Ambarukmo 1 Sleman. Uji coba produk ini merupakan tahap akhir yang dilakukan dalam penelitian ini dan akan menghasilkan media berupa buku *les mots mêlés* sebagai sarana latihan kosakata bahasa Prancis.

Tahap prosedur pengembangan media *les mots mêlés* untuk pengayaan kosakata bahasa Prancis siswa SMK PI Ambarukkmo 1 Sleman dipaparkan dalam gambar berikut.



Gambar 9: **Prosedur Pembuatan Media**

C. Penilaian Produk

Desain penilaian dalam penelitian pengembangan ini adalah deskriptif yang didukung data kuantitatif. Desain tersebut menjelaskan hasil pembuatan media dengan mendeskripsikan penilaian dari ahli materi, ahli media, guru bahasa Prancis dan siswa. Desain penilaian dilakukan dalam dua macam, yaitu penilaian dari ahli materi dan ahli media. Hasil dari penilaian tersebut dapat dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk yang telah dihasilkan.

D. Jenis Data

Data yang diperoleh peneliti dalam penelitian berbentuk data kuantitatif dan juga kualitatif.

1. Data Kuantitatif

Penelitian ini menggunakan data skala *likert*, Sugiyono (2015: 93-94) berpendapat bahwa skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Instrumen penelitian yang menggunakan skala ini akan dibuat dalam bentuk *checklist*. Nilai kategori yang digunakan untuk penilaian kualitas media sebagai berikut: SB (Sangat Baik) mendapat skor 5, B (Baik) mendapat skor 4, CB (Cukup Baik) mendapat skor 3, K (Kurang) mendapat skor 2, dan SK (Sangat Kurang) mendapat skor 1.

2. Data kualitatif

Berupa saran dan masukan yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media yang dapat dijadikan peneliti sebagai acuan untuk merevisi pada media pembelajaran. Selain itu juga terdapat saran dari guru bahasa Prancis SMK PI Ambarrukmo 1 dan

tanggapan siswa. Tanggapan siswa mengenai media menggunakan skala penilaian mulai dari sangat setuju hingga tidak setuju. Dalam hal ini dikarenakan siswa tidak memiliki latar belakang pengetahuan mengenai media pembelajaran. Sehingga siswa tidak menilai konten kualitas media dan hanya memberikan tanggapan terhadap media yang dikembangkan.

E. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SMK PI Ambarukkmo 1 Sleman yang terletak di Jalan Cendrawasih No. 125 Mancasan Lor, Ngringin, Condongcatur, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281. Dilaksanakan pada bulan Januari pada semester genap 2020/2021 dan menyesuaikan jadwal mata pelajaran bahasa Prancis.

F. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek uji coba produk media ini adalah ahli media dan ahli materi, satu orang guru bahasa Prancis dan siswa kelas X PH1SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman. Sementara itu, objek penelitiannya adalah kelayakan media pembelajaran *les mots mêlés*.

G. Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang akan dibagikan kepada ahli materi, ahli media, guru bahasa Prancis dan siswa.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini berupa angket untuk memperoleh data dari ahli materi dan juga siswa. Menurut Sugiyono (2017:142) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan kepada responden untuk dijawab. Selain itu Arikunto (2017:151)

berpendapat bahwa, angket merupakan pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang diri pribadi atau hal-hal yang diketahui. Adapun tujuan penyebaran angket ini adalah untuk mengetahui informasi mengenai fakta, pendapat maupun sikap responden terhadap proses pembelajaran. Selain dengan menggunakan metode angket, peneliti menggunakan metode wawancara untuk mengetahui informasi yang lebih mendalam dari responden. Kisi-kisi angket maupun pedoman wawancara kepada responden memiliki kesamaan dengan instrumen yang dikembangkan oleh Sumiyati (2014 :158-162). Maka dari itu, instrumen ini akan digunakan dengan adanya sedikit modifikasi menyesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Berikut kisi-kisi instrumen angket maupun pedoman wawancara kepada responden.

1. Instrumen penilaian ahli materi

Tabel.8 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media untuk Ahli Materi

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	SK
1	Kesesuaian materi dengan KD					
2	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep					
3	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa					
4	Penggunaan bahasa					
5	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri					
6	Kebenaran dan kekinian materi					

7	Ketercenaan materi dengan pemahaman yang logis					
8	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa					
9	Materi bermanfaat					
10	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar					

Sumber : Siti Sumiyati (2014: 158-162)

2. Instrumen penilaian ahli media

Tabel.9 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kualitas Media untuk Ahli Media

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	SK
1	Kejelasan petunjuk penggunaan					
2	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan					
3	Ketepatan jenis huruf					
4	Ketepatan ukuran huruf					
5	Ketepatan penggunaan bahan media					
6	Ketepatan penggunaan gambar					
7	Kualitas tampilan gambar					
8	Tingkat interaktifitas siswa dengan media					
9	Pemberian umpan balik kepada siswa					
10	Tampilan secara keseluruhan					

Sumber : Siti Sumiyati (2014: 168-170)

3. Instrumen tanggapan guru

Tabel.10 Kisi-Kisi Penilaian Media oleh Guru Bahasa Prancis

Pernyataan	Jawaban				
	SS	S	C	K	SK
Kesesuaian materi dengan KD					
Pemberian latihan untuk pemahaman konsep					
Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa					
Penggunaan bahasa					
Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri					
Kebenaran dan kekinian materi					
Ketepatan cakupan materi					
Ketercenaan materi dengan pemahaman yang logis					
Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa					
Materi bermanfaat					
Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar					
Kualitas tampilan media					
Ketepatan penggunaan gambar					
Tingkat interaktifitas siswa dengan media					

Sumber : Siti Sumiyati (2014: 158-162)

4. Instrumen tanggapan siswa terhadap media

Tabel. 11 Kisi- kisi Instrumen Penilaian Media oleh Siswa

Pernyataan	Jawaban				
	SS	S	RR	K	KS
Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah					
Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi					
Evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi					
Gambar terlihat jelas					
Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca					
Petunjuk penggunaan media dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah					
Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain					
Tampilan sampul buku menarik perhatian siswa					

Sumber : Siti Sumiyati (2014: 160-162)

5. Instrumen angket untuk pembelajaran bahasa Prancis

Tabel .12 Kisi-kisi Angket untuk Pembelajaran Bahasa Prancis

No	Indikator	Pertanyaan
1	1. Masalah belajar	Apa saja kesulitan yang anda hadapi dalam mempelajari kosakata bahasa Prancis?
2	2. Daya tarik	Apakah anda tertarik dengan pembelajaran bahasa Prancis di kelas?
3	3. Rasa ingin tahu	Apakah Anda juga belajar bahasa kosakata bahasa Prancis di luar kelas?
4	4. Latihan	Bagaimana cara Anda berlatih kosakata bahasa Prancis diluar kelas? Bagaimana cara Anda menghafal kosakata bahasa Prancis diluar kelas?
5	5. Berpikir	Apa yang Anda ketahui tentang <i>nom, déterminant, adjective, pronom, verbe, adverbe, préposition, conjunction dan interjection</i> ? Dipaparkan beberapa kata <i>petit déjeuner, travailler, une elle, à, et, le, bon, television, se laver, dans, mon, dan rapidement</i> Dari kosakata di atas manakah yang termasuk <i>nom, déterminant, adjectif, pronom, verbe, adverbe, préposition, conjunction dan interjection</i>

Sumber: Sudjana (2017:61)

6. Tabel kisi-kisi pedoman wawancara tentang pembelajaran kosakata bahasa Prancis

Tabel.13 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara tentang Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis

No	Indikator	Pertanyaan
1	Metode mengajar	Bagaimana cara Ibu memasukkan kosakata dalam 4 keterampilan berbahasa ?
2	Kompetensi peserta didik	Bagaimana kemampuan kosakata siswa dalam 4 keterampilan berbahasa?
3	Media	Pernahkan Ibu menggunakan media dalam mengajarkan kosakata? Selama ini media apa saja yang digunakan dalam mengajarkan kosakata?
4	Penilaian dan Evaluasi	Kesalahan apa saja yang sering dilakukan siswa dalam menerapkan kosakata bahasa Prancis? Bagaimana cara mengevaluasi bahasa Prancis dalam 4 keterampilan berbahasa?

Sumber: Sudjana (2017:61)

I. Teknik Analisis Data

Sugiyono (2015 : 93-94) menjabarkan perubahan nilai kategori menjadi skor penilaian menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1-5 sebagai berikut.

1. Penilaian kualitas media

Tabel.14: **Penilaian kualitas media**

Keterangan	Skor
Kurang Setuju	1
Kurang	2
Cukup	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

2. Penilaian kualitas materi

Tabel.15: **Penilaian kualitas media**

Keterangan	Skor
Kurang Setuju	1
Kurang	2
Cukup	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

3. Penilaian guru bahasa Prancis

Tabel.16: **Penilaian guru bahasa Prancis**

Keterangan	Skor
Kurang Setuju	1
Kurang	2
Cukup	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

4. Penilaian tanggapan siswa

Tabel.17: Penilaian Tanggapan siswa

Keterangan	Skor
Tidak Setuju	1
Kurang Setuju	2
Ragu-Ragu	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Menurut Sugiyono (2015 :95), menganalisis skor dilaksanakan dengan cara menghitung skor yang didapat dari hasil penelitian, jumlah skor ideal untuk seluruh item adalah 100%.

Tabel 18: Kategori Penilaian Kualitas Media

Tingkat Penilaian	Kategori
0% - 20%	KS
20,1% - 40%	K
40,1% - 60%	C
60,1% - 80%	S
80,1% - 100%	SS

Tabel 19: Kategori Penilaian Kualitas Materi

Tingkat Penilaian	Kategori
0% - 20%	KS
20,1% - 40%	K
40,1% - 60%	C
60,1% - 80%	S
80,1% - 100%	SS

Tabel.20: **Kategori Penilaian Siswa**

Tingkat Penilaian	Kategori
0% - 20%	TS
20,1% - 40%	KS
40,1% - 60%	RR
60,1% - 80%	S
80,1% - 100%	SS

Dari tabel di atas, dapat diperoleh perhitungan secara sistematis, yang dijelaskan dalam rumus perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Persentase penilaian} : \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari penelitian}}{\sum \text{skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pengembangan produk media berupa *les mots mêlés* sebagai media belajar di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman telah menyelesaikan serangkaian tahapan-tahapan yang disesuaikan dengan model penelitian dan pengembangan oleh Sugiyono (2017: 297). Dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan peneliti akan menguraikan hasil dari enam langkah pelaksanaan penelitian pengembangan, mulai dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain serta uji coba produk. Adapun dalam penelitian dan pengembangan ini diperoleh media berupa media untuk pengayaan kosakata bahasa Prancis siswa kelas X. Media yang dikembangkan berisi materi tentang *verbe*, *nom* dan *adjectif* yang disajikan berupa gambar dan juga kata. Media ini memuat 15 halaman yang terdiri dari, 11 lembar konten materi dan 4 halaman pelengkap. Halaman pelengkap dalam media yang diproduksi berupa halaman sampul, daftar isi, petunjuk penggunaan media, profil pengembang.

Media ini memuat kumpulan huruf-huruf yang disusun secara acak, gambar serta kosakata yang harus dicari untuk memudahkan siswa dalam menggunakan media. Peneliti menggunakan aplikasi *toolsforeducator* dalam mengelola desain media. Peneliti menggunakan aplikasi tersebut karena sesuai dengan media yang akan dikembangkan.

1. Analisis Potensi dan Masalah

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis potensi dan masalah yang telah dilakukan saat melaksanakan observasi di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

a. Analisis Potensi

Pada tahap analisis potensi dibagi menjadi dua jenis yaitu, analisis potensi di sekolah atau kelas dan potensi media pembelajaran. Pada analisis potensi di sekolah peneliti menganalisis minat belajar siswa yang baik dan berpotensi aktif jika terdapat media pembelajaran yang memadai saat proses belajar mengajar. Hal ini dapat dilihat dari keberanian siswa dalam membaca kalimat-kalimat dalam bahasa Prancis walaupun dalam pengucapannya masih kurang tepat. Selain itu juga, siswa berusaha mampu untuk menulis dalam bahasa Prancis walaupun keterbatasan perbendaharaan kosakata yang memadai.

Selain analisis potensi di sekolah, dilakukan juga analisis potensi media, yaitu analisis media yang dibutuhkan serta diperlukan oleh siswa. Pada saat peneliti melakukan observasi di kelas, siswa cenderung lebih memahami materi pembelajaran yang memiliki gambar ilustrasi di dalamnya. Selain itu, melalui gambar ilustrasi pengajar dapat memberikan penjelasan mengenai materi yang sedang diajarkan dengan jelas sehingga mempermudah pemahaman siswa.

b. Analisis Masalah

Peneliti melakukan pengamatan di kelas saat proses belajar mengajar berlangsung untuk mengetahui kendala-kendala siswa dalam belajar bahasa Prancis. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menyimpulkan terdapat beberapa data sebagai berikut.

- 1) Kurangnya variasi pembelajaran yang diterapkan di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman. Guru masih menggunakan metode ceramah, papan tulis, buku paket dan lembar fotokopian untuk menyampaikan materi pelajaran.

- 2) Ketika wawancara dengan guru mengatakan, terbatasnya kemampuan untuk membuat media yang interaktif.
- 3) Kurangnya sarana dan prasarana berupa jaringan internet *wifi* dan komputer yang memadai sehingga penggunaan media berupa video pembelajaran sangat jarang dilakukan.

Berdasarkan dari data observasi yang sudah dilakukan di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media *les mots mêlés* tepat untuk dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan di lapangan. *Cahier du Jeu* adalah media yang dapat proses pembelajaran siswa. *Cahier du Jeu* merupakan media yang memuat kosakata bahasa Prancis, dengan desain bergambar dan berwarna membuat *Cahier du Jeu* menjadi media yang menarik dan inovatif dalam pembelajaran bahasa Prancis.

2. Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data akan digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Hal pertama yang dilakukan peneliti yaitu mengumpulkan data berupa kosakata yang akan digunakan dalam produk. Kosakata yang digunakan berupa *verbe* (kata kerja), *nom* (kata benda), dan *adjectif* (kata sifat).

Selain itu, peneliti mengumpulkan data lain untuk kebutuhan tampilan berupa aplikasi yang dapat digunakan sebagai penunjang dalam proses pembuatan media. Sedangkan untuk pembuatan desain sampul menggunakan aplikasi corel draw. Selain itu juga, gambar penunjang untuk halaman *bilan* diperoleh dari *pinterest*. Warna yang dipilih untuk media tersebut adalah dominan biru dan putih, sedangkan penggunaan jenis huruf

menggunakan jenis huruf *comic sans MS* pada sampul media dan konten isi menggunakan jenis huruf *georgia*.

3. Tahap Desain Produk

a) Desain Produk

Cahier du Jeu yang dirancang praktis dengan tampilan yang menarik dan isi serta bahasa yang mudah dipahami. Terdapat kosakata bahasa Prancis berupa *verbe* (kata kerja), *nom* (kata benda), dan *adjectif* (kata sifat) sebagai konten isi media. Gambar penunjang untuk halaman *bilan* diperoleh dari *pinterest*. Sedangkan untuk sumber penunjang offline diperoleh dari *le mag méthode de français*, dan kamus Prancis-Indonesia oleh Soemargono dan Arifin yang dijadikan referensi penyusunan *Cahier du Jeu* kosakata bahasa Prancis.

Berdasarkan tahap pertama yaitu analisis, diperoleh desain media sebagai berikut.

Tabel 21. Desain Media Pembelajaran

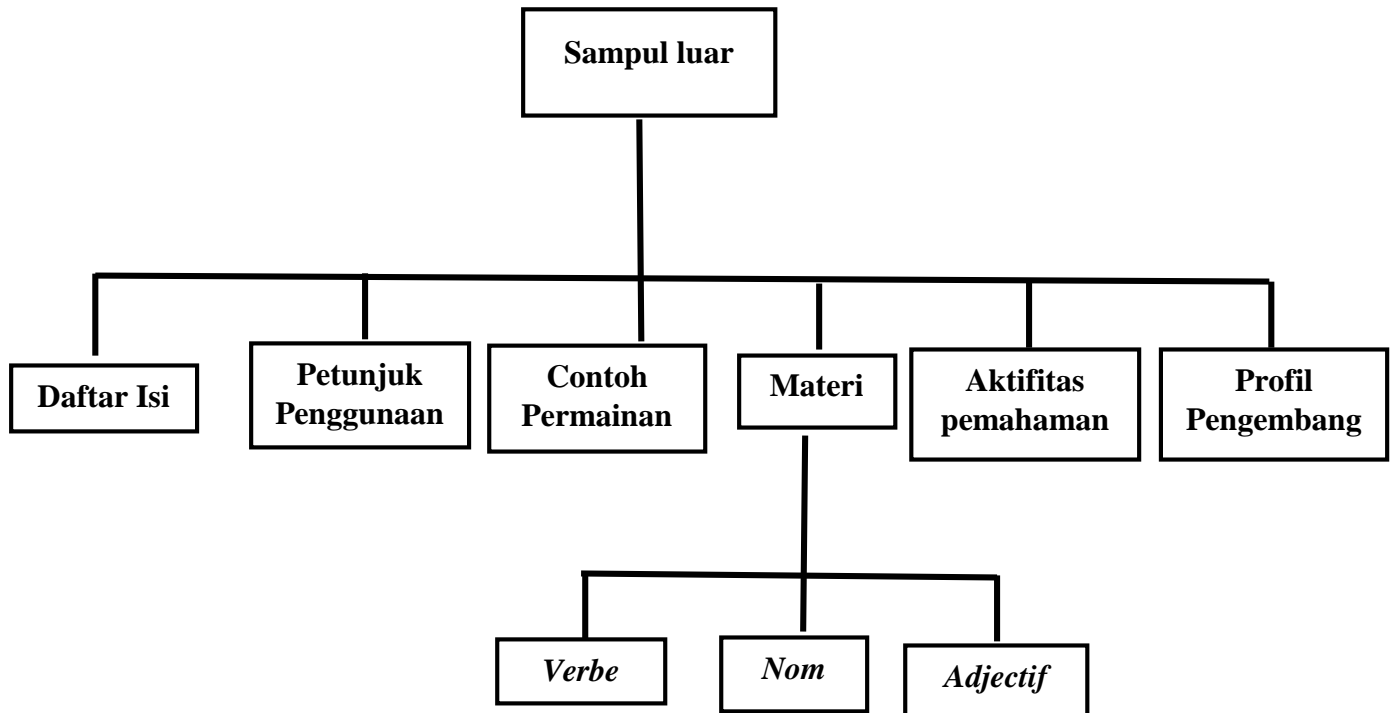
No	Desain	Keterangan
1	Bentuk fisik	Media ukuran a4 dengan isi bergambar dan cetak warna
2	Materi	Materi terdiri dari: <i>verbe –er –ir-re</i> (kata kerja berakhiran <i>–er –ir -re</i>), <i>nom</i> (kata benda) terdiri dari: <i>véhicules, professions, legumes, fruits, couleurs, animaux</i> , dan <i>adjectif</i> (kata sifat).
3	Bahasa	Isi dan sampul menggunakan bahasa Prancis
4	Bagian	a. Pendahuluan terdiri dari : <i>sommaire, règles dan l'exemple du jeu</i> . b. Bagian Isi terdiri dari media untuk mencari kosakata dan <i>bilan</i> sebagai bahan evaluasi. c. Bagian penutup berupa profil pengembang.
5	Fungsi	Sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Prancis siswa

Pada tahap kedua ini, draft *Cahier du Jeu* dibuat dengan proses sebagai berikut.

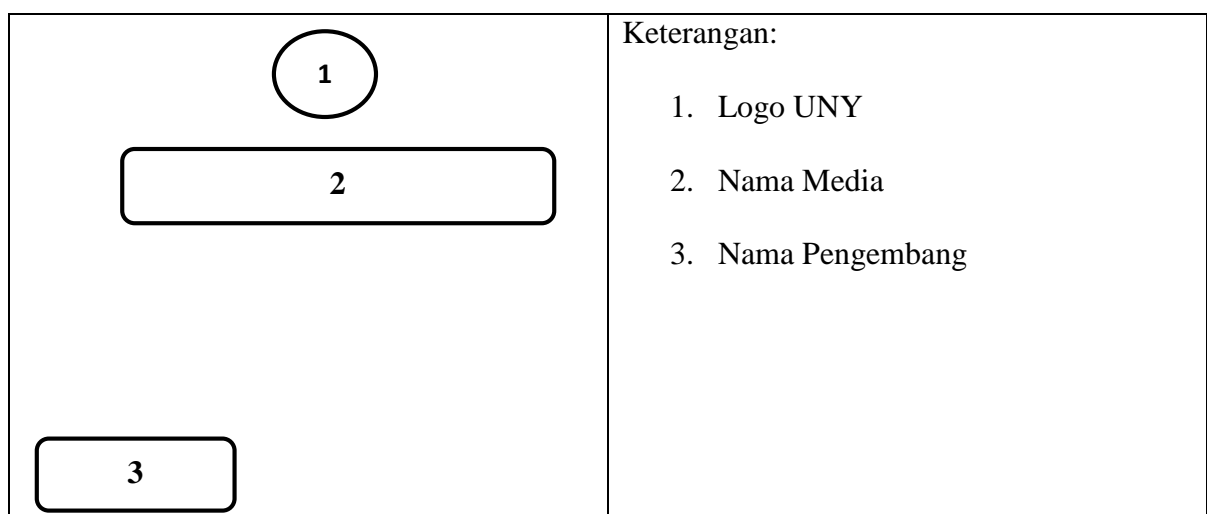
- 1) Konten isi materi yang terdapat di *Cahier du Jeu* diperoleh dari Media *le mag méthode de français* dan kamus Prancis-Indonesia oleh Farida S. dan Winasih A. disesuaikan pada kebutuhan.
- 2) Peneliti membuat konten isi media menggunakan aplikasi *toolsforeducator*, sedangkan untuk membuat sampul menggunakan aplikasi Corel Draw X7 Suite.
- 3) Tahap akhir dalam penyusunan media adalah mengubahnya ke dalam format PDF.
- 4) Pencetakan media sesuai dengan jumlah responden.

Secara umum, bagian-bagian *Cahier du Jeu* dapat dijelaskan sebagai berikut.

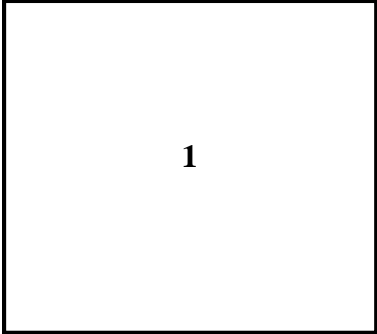
- 1) Bagian Pendahuluan
 - a) Daftar isi berisi tentang isi pokok dalam media dan nomor halaman.
 - b) Petunjuk penggunaan media untuk memudahkan siswa dalam memahami cara penyelesaian permainan.
 - c) Contoh permainan.
- 2) Bagian Isi
 - a) Penyajian kosakata sesuai dengan materi yang disajikan dalam *Cahier du Jeu* dan dilengkapi dengan gambar untuk memudahkan memahami materi.
 - b) *Bilan* untuk materi evaluasi.
- 3) Bagian Penutup, terdiri dari profil pengembang.

b). Pembuatan *Flowchart*Gambar.10 *Flowchart media les mots mêlés*c).Pembuatan *storyboard*

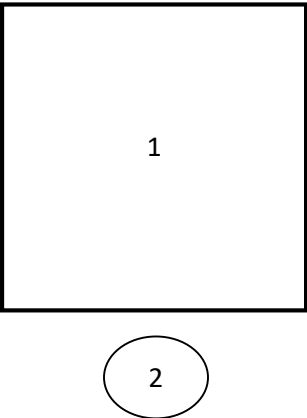
1). Sampul luar



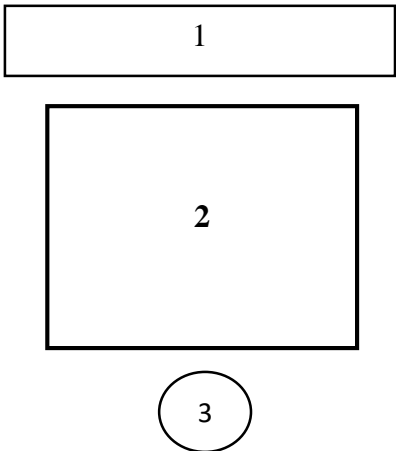
2). Daftar Isi

	<p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Daftar Isi
-----------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------

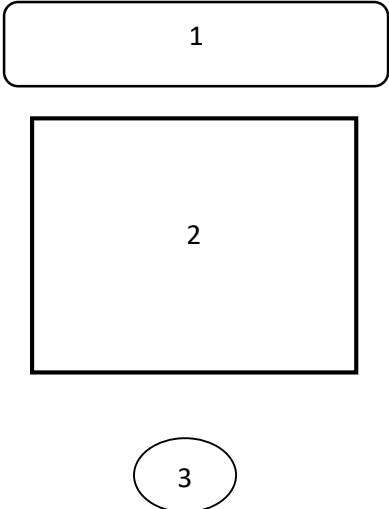
3). Petunjuk penggunaan

	<p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Petunjuk2. Halaman
-------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------

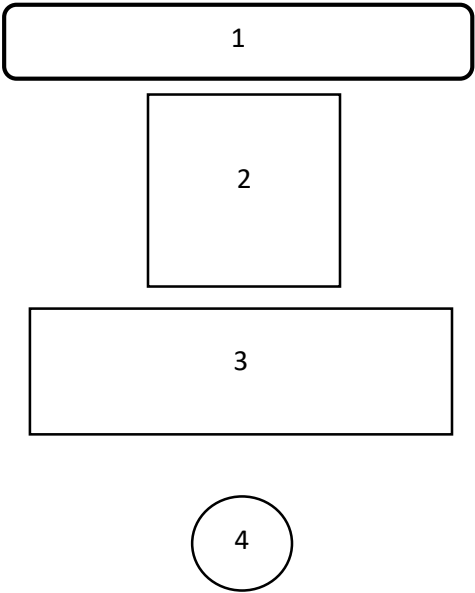
4). Contoh media

	<p>Keterangan:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Judul2. Contoh media3. Halaman
-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

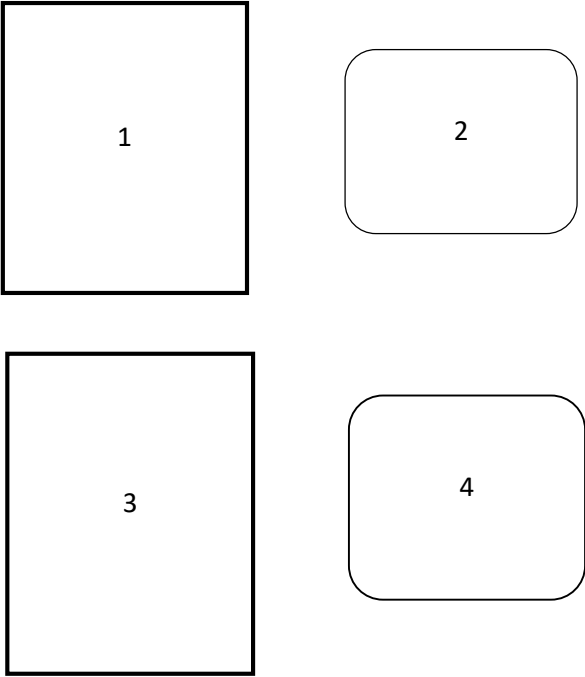
5). Materi (*vocabulaire*)

	<p>Keterangan:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Judul materi sesuai tema2. Materi (<i>vocabulaire</i>)3. Halaman
------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

6). *Bilan*

	<p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Judul 2. Gambar 3. Kolom jawaban 4. Halaman
-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

7). Profil Pengembang dan Pembimbing

	<p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Foto Pengembang 2. Biodata Pengembang 3. Foto Pembimbing 4. Biodata Pembimbing
-------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4. Tahap Validasi Desain

a. Tahap Validasi Materi

Penilaian ahli media guna menjadi pedoman dalam merevisi bagian materi dari produk yang dikembangkan sebelum diujicobakan ke lapangan. Adapun ahli materi yang menjadi validator untuk materi produk adalah Dra. Siti Sumiyati M,Pd. Selaku dosen pendidikan bahasa Prancis. Validasi dilakukan pada tanggal 12 Juli 2019 di kantor jurusan pendidikan bahasa Prancis.

Perolehan data validasi dari ahli materi diperoleh melalui angket yang diberikan oleh kepada ahli materi. Validasi dilakukan terkait dengan aspek kelayakan isi dan kebahasaan dengan rentang skala penilaian 1-5.

1) Penilaian terhadap kualitas materi.

Penilaian pada aspek materi guna mengetahui bagaimana pandangan ahli materi terhadap materi yang terdapat pada produk media *les mots mêlés*. Dari data yang diperoleh dari ahli materi yang sudah menilai produk media sebagai berikut.

Tabel.22 Penilaian Ahli Materi terhadap Media *Les Mots Mêlés*.

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan KD	5	Sangat Baik
2	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	5	Sangat Baik
3	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa	5	Sangat Baik
4	Penggunaan bahasa	4	Baik
5	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri	4	Baik
6	Kebenaran dan kekinian materi	5	Sangat Baik

7	Ketercernaan materi dengan pemahaman yang logis	5	Sangat Baik
8	Pemberian evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa	4	Baik
9	Materi bermanfaat	5	Sangat Baik
10	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar	5	Sangat Baik

Penilaian di atas merupakan hasil dari penilaian ahli materi. Didapat hasil dari konsultasi yaitu jumlah dari keseluruhan adalah 50 dan skor yang diperoleh 47 dan dalam persentase 94.00%. Jika dikonversi ke dalam skala 5 dapat ditarik kesimpulan bahwa produk media *les mots mêlés* yang dikembangkan mendapat predikat “Sangat Baik” yang ditinjau dari aspek materi.

b. Tahap validasi media

Sebelum diujicobakan ke lapangan, produk yang peneliti yang dikembangkan terlebih dahulu meminta penilaian dari media sebagai acuan dalam merevisi Media *les mots mêlés*. Ahli media yang menjadi validator dalam pengembangan produk media ini adalah Herman M,Pd. selaku dosen pendidikan bahasa Prancis. Validasi dilakukan sebanyak dua kali, pada tanggal 16 Desember 2019 dan 13 Januari 2020 di kantor jurusan pendidikan bahasa Prancis.

1) Penilaian Tahap I Terhadap Kualitas Media

Penilaian pada aspek materi guna mengetahui bagaimana pandangan ahli materi terhadap tampilan produk media *les mots mêlés*. Dari data yang diperoleh dari ahli media yang sudah menilai produk media sebagai berikut.

Tabel.23 Penilaian Media Tahap I oleh Ahli Media terhadap Media *Les Mots Mêlés*.

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	4	Baik
2	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan.	4	Baik
3	Ketepatan jenis huruf	3	Cukup
4	Ketepatan ukuran huruf	4	Baik
5	Ketepatan penggunaan bahan media	4	Baik
6	Ketepatan penggunaan gambar	2	Kurang
7	Kualitas tampilan gambar	2	Kurang
8	Tingkatan interaktifitas siswa dengan media	2	Kurang
9	Pemberian umpan balik kepada siswa	0	Kurang relevan
10	Tampilan secara keseluruhan	2	Kurang

Penilaian di atas merupakan penilaian tahap I oleh ahli media. Adapun hasil dari penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel.24 Hasil Penilaian Media Tahap I oleh Ahli Media terhadap Media *Les Mots Mêlés*.

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Yang Diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan
1	Aspek Umum	2	2	10	20.00%
2	Aspek kualitas dan komposisi media	8	25	40	62.50%
Jumlah		10	27	50	
Rata-rata skor					54.00%

2) Komentar dan Saran Ahli Media

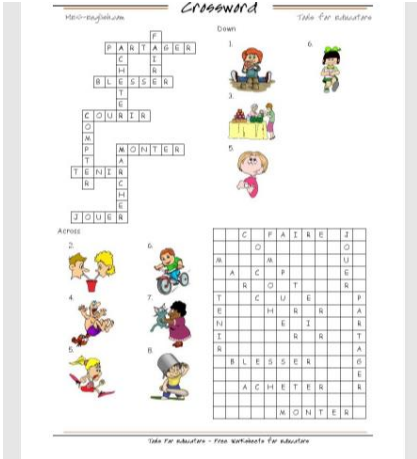
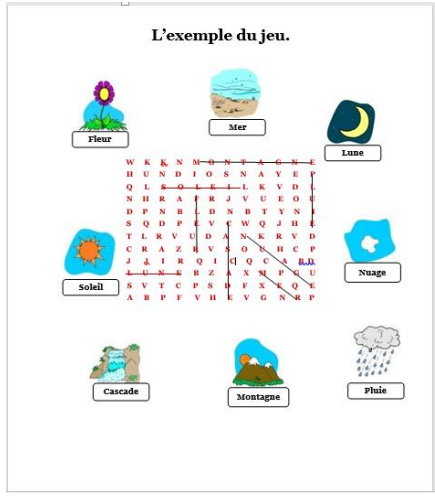
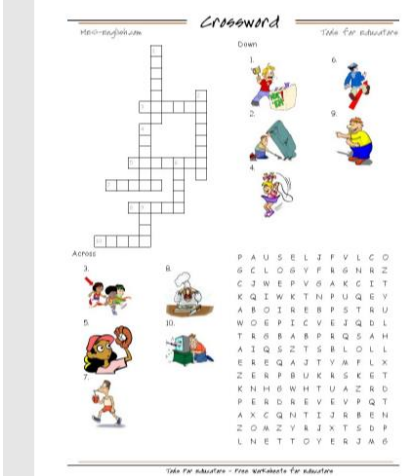
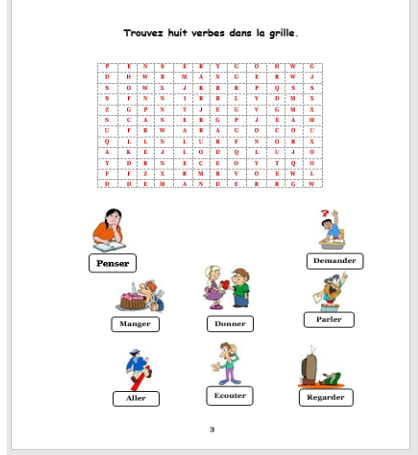
Berikut ini merupakan masukan dari ahli media mengenai produk media Media *les mots mêlés* yang peneliti kembangkan.

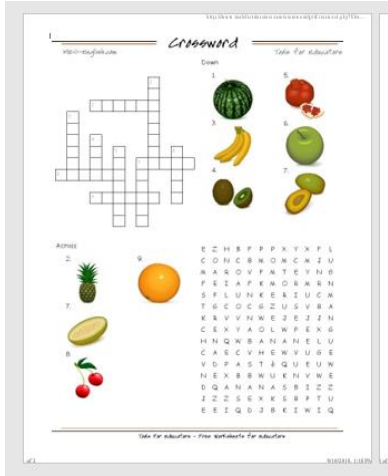
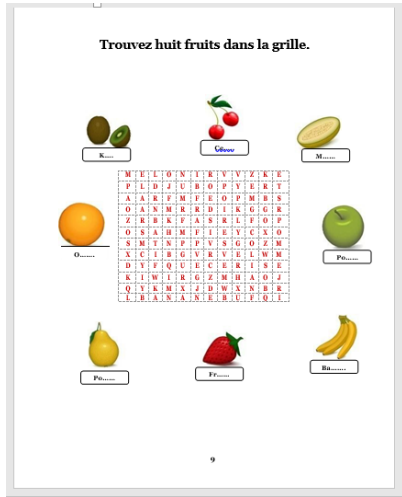
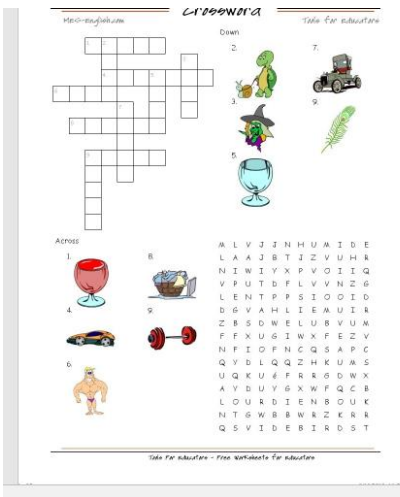

- a. Bentuk: Banyak gambar yang tidak atau kurang komunikatif. Sebaiknya memilih gambar dan kosakata yang memang benar-benar diperlukan untuk dikuasai oleh pembelajar. Gambar yang tidak jelas dan kabur atau kurang representatif.
- b. Isi: Bagi siswa niveau A1 terlalu sulit. Gambar dan budaya tidak relevan.

3) Revisi

Berdasarkan komentar dan saran yang diberikan ahli media, maka dilakukannya revisi terhadap produk media yang dikembangkan. Berikut ini adalah tampilan sebelum dan sesudah dilakukan revisi terhadap media.

Tabel.25 Gambar Media Sebelum dan Sesudah Direvisi.

No	Gambar sebelum direvisi	Gambar sesudah direvisi
1		
2		

3	 <p>Crossword</p> <p>Down</p> <p>1. Watermelon 3. Banana 4. Avocado 5. Apple 6. Orange 7. Lemon 8. Cherry</p> <p>Across</p> <p>2. Pineapple 9. Orange</p> <p>Word Bank: E Z H S F P P X Y X F L, C O N C S M O N C K Z U, A A R O V F A T C Y H R, F S I A P E R O A R N, S F L U N K E R I Z U C, T G C O C S U S V R A, E A V V H W E Z E J Z N, C E X V A D L W F E A G, H N Q W B A N A N E L U, C A E C V H E W V U R E, V S P A S T E Q U E U W, N E X R B W U K H V W E, I Q A N A N A S B I C C, J Z Z S E X E R P T U, E E T G S J R K I M G</p>	 <p>Trouvez huit fruits dans la grille.</p> <p>10 fruits: Kivi, Orange, Pomme, Pêche, Raisin, Banane, Citron, Fraise.</p> <p>Word Search Grid:</p> <table border="1"> <tr><td>M</td><td>E</td><td>L</td><td>O</td><td>N</td><td>I</td><td>K</td><td>V</td><td>Z</td><td>K</td><td>R</td></tr> <tr><td>P</td><td>L</td><td>D</td><td>J</td><td>U</td><td>B</td><td>O</td><td>P</td><td>V</td><td>E</td><td>R</td><td>T</td></tr> <tr><td>A</td><td>A</td><td>R</td><td>F</td><td>M</td><td>F</td><td>R</td><td>O</td><td>M</td><td>B</td><td>S</td></tr> <tr><td>O</td><td>A</td><td>S</td><td>M</td><td>R</td><td>O</td><td>T</td><td>K</td><td>G</td><td>R</td><td></td></tr> <tr><td>Z</td><td>R</td><td>K</td><td>F</td><td>A</td><td>S</td><td>K</td><td>E</td><td>V</td><td>O</td><td>P</td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td><td>A</td><td>M</td><td>M</td><td>F</td><td>I</td><td>E</td><td>V</td><td>C</td><td>X</td></tr> <tr><td>S</td><td>T</td><td>E</td><td>N</td><td>F</td><td>P</td><td>S</td><td>T</td><td>O</td><td>Z</td><td>M</td></tr> <tr><td>X</td><td>C</td><td>I</td><td>R</td><td>O</td><td>V</td><td>R</td><td>V</td><td>L</td><td>U</td><td>M</td></tr> <tr><td>D</td><td>V</td><td>F</td><td>Q</td><td>U</td><td>E</td><td>C</td><td>E</td><td>R</td><td>I</td><td>S</td></tr> <tr><td>K</td><td>L</td><td>W</td><td>I</td><td>R</td><td>G</td><td>Z</td><td>M</td><td>A</td><td>O</td><td>J</td></tr> <tr><td>O</td><td>V</td><td>K</td><td>M</td><td>S</td><td>J</td><td>D</td><td>H</td><td>S</td><td>Q</td><td>R</td></tr> <tr><td>L</td><td>A</td><td>N</td><td>A</td><td>N</td><td>T</td><td>R</td><td>I</td><td>V</td><td>P</td><td>Q</td></tr> </table>	M	E	L	O	N	I	K	V	Z	K	R	P	L	D	J	U	B	O	P	V	E	R	T	A	A	R	F	M	F	R	O	M	B	S	O	A	S	M	R	O	T	K	G	R		Z	R	K	F	A	S	K	E	V	O	P	O	S	A	M	M	F	I	E	V	C	X	S	T	E	N	F	P	S	T	O	Z	M	X	C	I	R	O	V	R	V	L	U	M	D	V	F	Q	U	E	C	E	R	I	S	K	L	W	I	R	G	Z	M	A	O	J	O	V	K	M	S	J	D	H	S	Q	R	L	A	N	A	N	T	R	I	V	P	Q											
M	E	L	O	N	I	K	V	Z	K	R																																																																																																																																								
P	L	D	J	U	B	O	P	V	E	R	T																																																																																																																																							
A	A	R	F	M	F	R	O	M	B	S																																																																																																																																								
O	A	S	M	R	O	T	K	G	R																																																																																																																																									
Z	R	K	F	A	S	K	E	V	O	P																																																																																																																																								
O	S	A	M	M	F	I	E	V	C	X																																																																																																																																								
S	T	E	N	F	P	S	T	O	Z	M																																																																																																																																								
X	C	I	R	O	V	R	V	L	U	M																																																																																																																																								
D	V	F	Q	U	E	C	E	R	I	S																																																																																																																																								
K	L	W	I	R	G	Z	M	A	O	J																																																																																																																																								
O	V	K	M	S	J	D	H	S	Q	R																																																																																																																																								
L	A	N	A	N	T	R	I	V	P	Q																																																																																																																																								
4	 <p>Crossword</p> <p>Down</p> <p>1. Frog 2. Car 3. Snake 4. Bird 5. Fish 6. Turtle</p> <p>Across</p> <p>7. Frog 8. Car 9. Snake 10. Bird 11. Fish 12. Turtle</p> <p>Word Bank: A L V J Z N H U I D E, L A A Z B T J Z V U H R, N I W I Y X P V O I I Q, V P U T S F L V V N Z G, L E N T P P S O O I O, D G V A H L I E A U I R, Z B S D W E L U B V U M, F F X U S I W X F E Z V, N F I O F N C Q S A P C, Q V I L Q Q Z H R U M S, U Q K U F F R E D W X, A Y S U Y G X W F Q C B, L O U R D I E N B O U K, N T G W B B W A Z E R R, Q S V I D E B I A D S T</p>	 <p>Trouvez 12 adjectifs dans la grille.</p> <p>12 adjectifs: Nouveau, Vieux, Petit, Grand, Rapide, Lent, Fort, Faible, Intelligent, Stupide, Heureux, Triste.</p> <p>Word Search Grid:</p> <table border="1"> <tr><td>S</td><td>E</td><td>N</td><td>T</td><td>O</td><td>R</td><td>A</td><td>N</td><td>E</td><td>L</td><td>E</td><td>N</td></tr> <tr><td>P</td><td>O</td><td>Q</td><td>U</td><td>J</td><td>U</td><td>M</td><td>O</td><td>J</td><td>W</td><td>C</td><td>Q</td></tr> <tr><td>L</td><td>V</td><td>M</td><td>G</td><td>O</td><td>R</td><td>E</td><td>D</td><td>F</td><td>D</td><td>F</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td><td>A</td><td>R</td><td>P</td><td>E</td><td>V</td><td>T</td><td>R</td><td>W</td><td>O</td><td></td></tr> <tr><td>R</td><td>M</td><td>L</td><td>V</td><td>R</td><td>P</td><td>E</td><td>R</td><td>R</td><td>O</td><td>R</td><td></td></tr> <tr><td>U</td><td>P</td><td>K</td><td>I</td><td>V</td><td>R</td><td>M</td><td>A</td><td>O</td><td>E</td><td>O</td><td>T</td></tr> <tr><td>O</td><td>I</td><td>O</td><td>V</td><td>I</td><td>R</td><td>E</td><td>O</td><td>P</td><td>L</td><td>A</td><td>S</td></tr> <tr><td>T</td><td>W</td><td>R</td><td>E</td><td>R</td><td>V</td><td>N</td><td>E</td><td>R</td><td>L</td><td>S</td><td>C</td></tr> <tr><td>L</td><td>V</td><td>T</td><td>E</td><td>N</td><td>T</td><td>V</td><td>F</td><td>E</td><td>L</td><td>I</td><td>N</td></tr> <tr><td>A</td><td>O</td><td>W</td><td>E</td><td>K</td><td>N</td><td>C</td><td>I</td><td>V</td><td>E</td><td>O</td><td>S</td></tr> <tr><td>N</td><td>Z</td><td>N</td><td>Q</td><td>F</td><td>P</td><td>A</td><td>C</td><td>I</td><td>L</td><td>E</td><td>R</td></tr> <tr><td>A</td><td>V</td><td>Y</td><td>X</td><td>O</td><td>P</td><td>O</td><td>A</td><td>D</td><td>R</td><td>T</td><td></td></tr> </table>	S	E	N	T	O	R	A	N	E	L	E	N	P	O	Q	U	J	U	M	O	J	W	C	Q	L	V	M	G	O	R	E	D	F	D	F		O	S	A	R	P	E	V	T	R	W	O		R	M	L	V	R	P	E	R	R	O	R		U	P	K	I	V	R	M	A	O	E	O	T	O	I	O	V	I	R	E	O	P	L	A	S	T	W	R	E	R	V	N	E	R	L	S	C	L	V	T	E	N	T	V	F	E	L	I	N	A	O	W	E	K	N	C	I	V	E	O	S	N	Z	N	Q	F	P	A	C	I	L	E	R	A	V	Y	X	O	P	O	A	D	R	T	
S	E	N	T	O	R	A	N	E	L	E	N																																																																																																																																							
P	O	Q	U	J	U	M	O	J	W	C	Q																																																																																																																																							
L	V	M	G	O	R	E	D	F	D	F																																																																																																																																								
O	S	A	R	P	E	V	T	R	W	O																																																																																																																																								
R	M	L	V	R	P	E	R	R	O	R																																																																																																																																								
U	P	K	I	V	R	M	A	O	E	O	T																																																																																																																																							
O	I	O	V	I	R	E	O	P	L	A	S																																																																																																																																							
T	W	R	E	R	V	N	E	R	L	S	C																																																																																																																																							
L	V	T	E	N	T	V	F	E	L	I	N																																																																																																																																							
A	O	W	E	K	N	C	I	V	E	O	S																																																																																																																																							
N	Z	N	Q	F	P	A	C	I	L	E	R																																																																																																																																							
A	V	Y	X	O	P	O	A	D	R	T																																																																																																																																								

4) Penilaian Tahap II Terhadap Kualitas Media

Setelah dilakukannya revisi terhadap produk media *les mots mêlés*, selanjutnya peneliti melakukan konsultasi kedua kepada ahli media untuk menilai produk media yang sudah diperbaiki. Adapun hasil dari data hasil penilaian ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel.26 Hasil Penilaian Media Tahap II oleh Ahli Media terhadap Media *Les Mots Mêlés*.

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	Sangat Baik
2	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan.	5	Sangat Baik
3	Ketepatan jenis huruf	4	Baik
4	Ketepatan ukuran huruf	4	Baik
5	Ketepatan penggunaan bahan media	5	Sangat Baik
6	Ketepatan penggunaan gambar	4	Baik
7	Kualitas tampilan gambar	5	Sangat Baik
8	Tingkatan interaktifitas siswa dengan media	4	Baik
9	Pemberian umpan balik kepada siswa	4	Baik
10	Tampilan secara keseluruhan	5	Sangat Baik

Penilaian di atas merupakan penilaian tahap I oleh ahli media. Adapun hasil dari penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel.27 Hasil dari Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Yang Diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan
1	Aspek Umum	2	8	10	80.00%
2	Aspek kualitas dan komposisi media	8	37	40	92.50%
Jumlah		10	45	50	
Rata-rata skor					90.00%

Selanjutnya, hasil penilaian tahap I dan tahap II dari dosen ahli media disajikan ke dalam bentuk diagram seperti berikut ini.

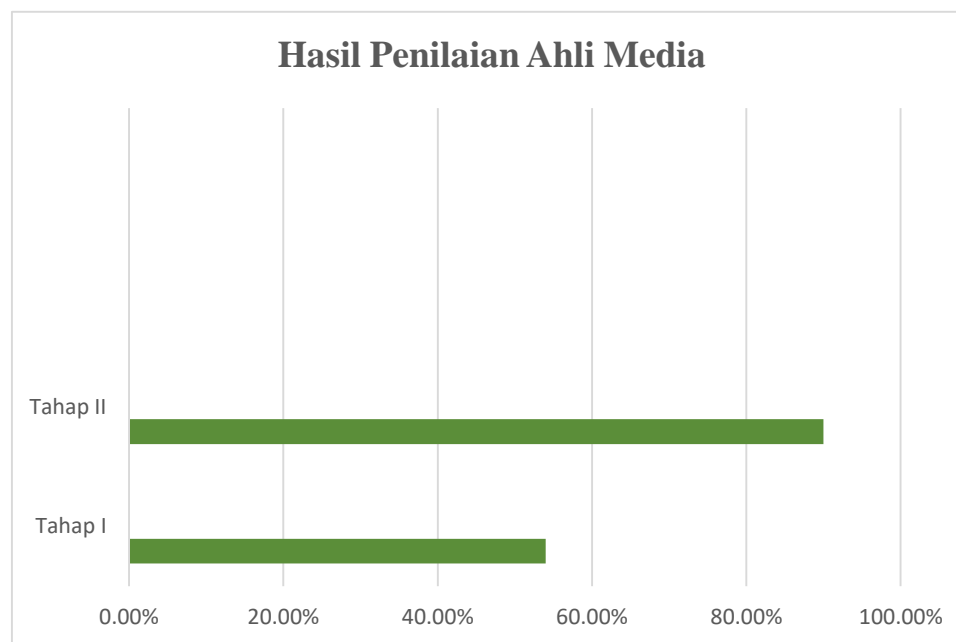


Diagram.1 Hasil Penilaian Tahap I dan Tahap II Ahli Media

5) Tahap Revisi Desain

Tahap ini dilakukan untuk memperbaiki produk media dengan cara mengurangi kelemahan produk. Kelemahan ataupun kekurangan produk tersebut diperoleh dari hasil penilaian dosen ahli baik materi maupun media.

Berikut ini adalah kesimpulan data komentar dan masukan yang diperoleh peneliti pada penilaian produk.

Tabel.28 Kritik dan Saran Dosen Ahli Materi.

No	Kritik dan Saran	Tindak Lanjut
1	Sudah baik. Untuk <i>accent</i> tolong diperhatikan. Secara keseluruhan sudah baik.	Peneliti memeriksa kembali setiap perintah dan kosakata yang dipakai didalam produk dan memperbaiki jika terdapat <i>accent</i> yang masih kurang tepat.

Tabel.29 Kritik dan Saran Dosen Ahli Media Tahap I & Tahap II.

No	Tahap	Kritik dan Saran	Tindak Lanjut
1	Tahap I	Banyak gambar yang tidak atau kurang komunikatif. Sebaiknya memilih gambar dan kosakata yang memang benar-benar diperlukan untuk dipahami oleh pembelajar. Gambar tidak jelas atau kabur dan kurang representatif.	Peneliti meninjau kembali gambar yang kurang komunikatif, representatif dan kabur kemudian melakukan revisi sesuai dengan yang disarankan oleh ahli media, yaitu dengan menambahkan kosakata pada gambar agar materi dapat dipahami.
		Bagi siswa <i>niveau A1</i> terlalu sulit. Gambar dan budaya tidak relevan.	Peneliti meninjau kembali perintah dan kosakata yang digunakan didalam produk media dan kemudian mengganti dengan kosakata yang sesuai dengan level A1.
2	Tahap II	Sudah cukup baik dengan kejelasan tulisan dan gambar.	Peneliti tidak melakukan revisi gambar karena gambar sudah cukup jelas.
		Perlu memikirkan isi kosakata yang lebih tersruktur, bukan hanya kata, nomina dan adjektiva. Secara keseluruhan media sudah baik dan dapat dipahami.	Peneliti meninjau kembali media yang sudah dikembangkan. Kritik dan saran dari ahli media dapat dijadikan acuan untuk pembuatan produk media di kemudian hari.

Setelah dilakukan tahap revisi dan penilaian, selanjutnya dilakukan pencetakan. Media dicetak dengan ukuran kertas A4 menggunakan jenis kertas *matte paper* 120gr untuk isi dan kertas *ivory* 230gr untuk sampul. Peneliti mencetak media sesuai dengan jumlah responden.

6) Tahap Uji Coba Produk.

Setelah media divalidasi dan direvisi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya dilakukan tahap berikutnya yaitu tahap ujicoba di lapangan yakni di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman pada kelas X dengan jumlah siswa sebanyak 21 siswa. Uji coba ini dilakukan

pada hari kamis 16 Januari 2020 di ruang kelas X PH1. Uji coba ini membutuhkan waktu 90 menit atau selama dua jam mata pelajaran bahasa Prancis. Berikut ini merupakan hasil penilaian oleh guru mata pelajaran bahasa Prancis dan hasil tanggapan siswa.

a) Hasil ujicoba lapangan

1. Penilaian oleh Guru Mata Pelajaran Bahasa Prancis.

Guru bahasa Prancis di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman yaitu Feri Trisianti, S.Pd. Validasi dilakukan sebanyak satu kali pada tanggal 16 Januari 2020 di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman. Uji coba produk dilakukan guna mengetahui tingkat kelayakan media dari sudut pandang seorang guru dalam proses pembelajaran. Dari hasil yang diperoleh, hasil penilaian tersebut mencapai 82,85% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Penilaian tersebut mencakup dua aspek, yakni aspek ketepatan konsep dan kompetensi dan aspek kualitas tampilan media. Penilaian tersebut diuraikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel.30 Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis terhadap Media *Les Mots Mêlés*.

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor Yang Diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan
1	Ketepatan konsep dan kompetensi	11	45	55	81.81%
2	Kualitas dan komposisi media	3	13	15	86.66%
Jumlah		10	58	70	
Rata-rata skor					82.85%

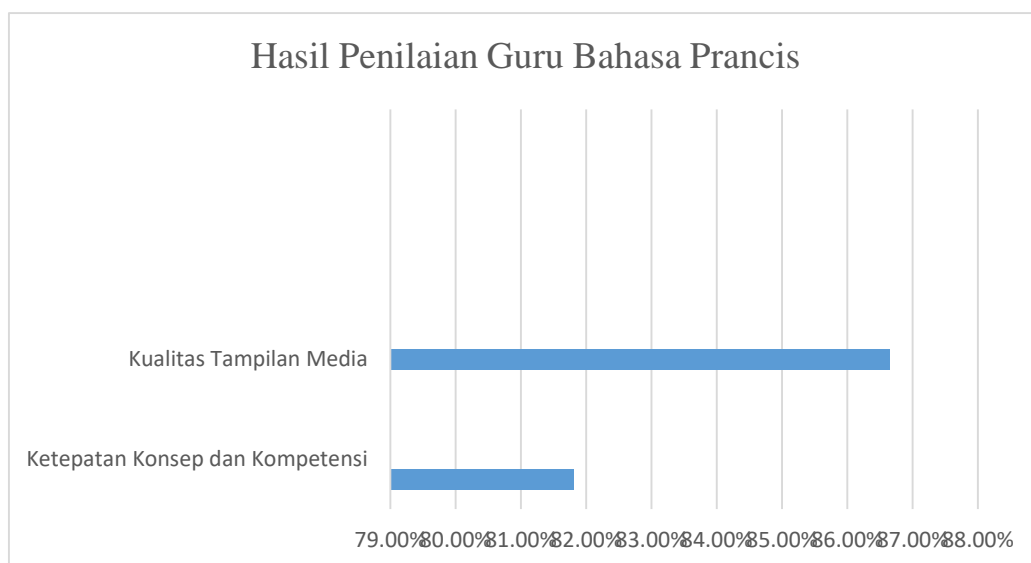


Diagram.2 Hasil Penilaian Guru Bahasa Prancis terhadap Media *Les Mots Mêlés*.

1) Komentar dan saran dari guru bahasa Prancis

Berikut merupakan masukan dari guru bahasa Prancis mengenai produk media *les mots mêlés* yang dikembangkan oleh peneliti.

- a) Isi materi sudah sesuai dengan KD 3-4 yang diajarkan di semester genap.
- b) Tampilan media menarik, gambar dan warna sudah sesuai.
- c) Untuk gambar yang menunjukkan *nouveau* (baru) dan *vieux* (lama) agak membingungkan. Mungkin untuk perbandingan bisa menampilkan gambar mobil dengan merk yang sama dengan keluaran baru dan lama. Contohnya, honda brio (*nouveau*) dan honda scarlet (*vieux*). Tapi secara keseluruhan media sudah baik.

b. Penilaian Tanggapan Siswa

- 1) Penilaian oleh Siswa kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman

Uji lapangan dilakukan pada tanggal 16 Januari 2020 dikelas XPH1 SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman. Berikut adalah alur pelaksanaan uji coba terhadap produk media *les mots mêlés*.

- a) Langkah I: Penjelasan maksud dan tujuan penelitian kepada siswa. Pada penelitian ini siswa diharapkan dapat menggunakan media Media dan kemudian mengisi angket yang diberikan oleh peneliti.
- b) Langkah II: Pengenalan dan penjelasan produk oleh peneliti agar siswa dapat menggunakan produk dengan baik.
- c) Langkah III: Siswa menggunakan media dengan cara menyelesaikan setiap perintah yang diberikan didalam media. Peneliti menjelaskan cara mengisi angket. Setelah siswa menyelesaikan perintah tugas didalam media lalu siswa mengisi angket sesuai dengan respon masing-masing.

Tabel.31 Hasil Penilaian Tanggapan Siswa terhadap Produk

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh 17 Siswa	Skor Ideal 17 Siswa	Kelayakan
1	Pembelajaran	2	72	85	84.70%
2	Penyajian Materi	1	139	170	81.76%
3	Kualitas Tampilan Media	5	367	425	86.35%
Jumlah		8	578	680	
Rata-rata Skor					85.00%

Berdasarkan hasil perhitungan tabel diperoleh hasil rata-rata persentase di atas diperoleh 85.00% yang dikategorikan “sangat setuju” dan dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, dapat disimpulkan bahwa media *les mots mêlés* pada kelas X PH1 sudah sangat baik dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, tidak perlu dilakukan revisi akhir produk.

Berikut hasil rekapitulasi uji coba produk oleh siswa.

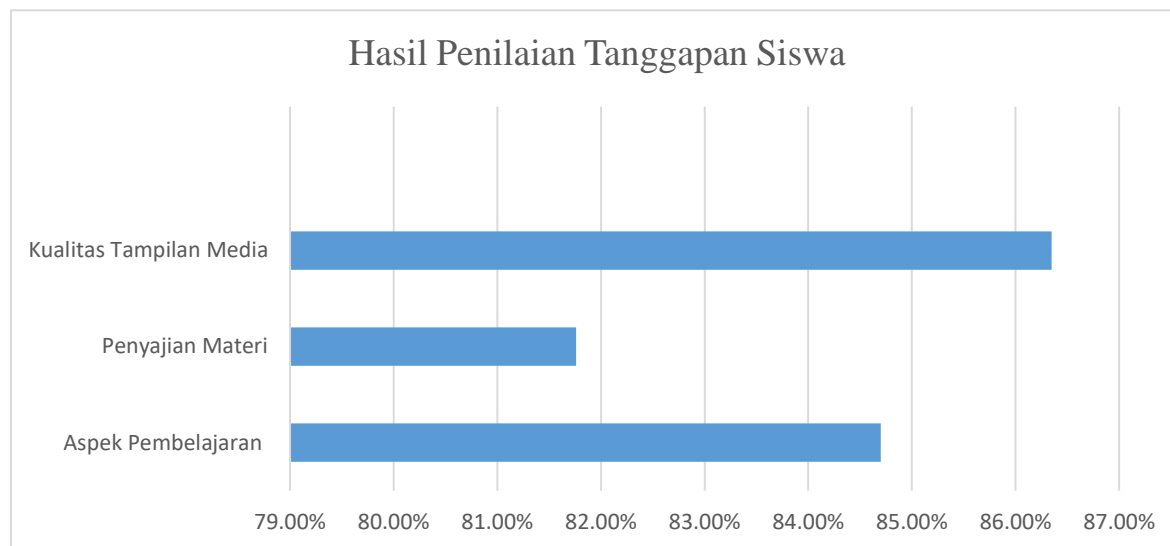


Diagram.3 Hasil Penilaian Siswa terhadap Media *Les Mots Mêlés*.

B. Pembahasan

Media *les mots mêlés* atau *cahier du jeu* kelas X di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman telah dikembangkan sesuai dengan metode penelitian yang dikemukakan oleh Sugiyono. Terdapat 6 tahap penelitian yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain dan uji coba produk. Tahap pertama yaitu potensi dan masalah. Pada tahap ini, peneliti melihat gambaran proses pembelajaran yang dilakukan di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman khususnya kelas X yang kemudian menjadi landasan dikembangkan suatu produk pembelajaran.

Tahap kedua yaitu pengumpulan data, dalam hal ini peneliti mengumpulkan data dengan cara melakukan studi pustaka dengan mempelajari silabus untuk mata pelajaran bahasa Prancis kelas X. selanjutnya tahap desain produk. Pada tahap ini, peneliti mulai mendesain produk yang akan dikembangkan dengan cara menyusun materi dan tampilan media yang akan ditampilkan di dalam media *les mots mêlés*. Selain itu, peneliti memilih

warna background dan membuat sampul yang disesuaikan dengan tema dari media. Pada media ini peneliti memilih warna dominan biru dan putih. Pemilihan warna tersebut dipilih agar tidak menimbulkan rasa bosan dan monoton pada media. Setelah sampul, warna dan isi media telah ditentukan. Selanjutnya peneliti menentukan nama dari produk media. Peneliti memilih nama “*Cahier du Jeu*” atau Media permainan. Nama tersebut dipilih karena dirasa cukup untuk mempresentasikan isi dari media tersebut.

Untuk mengetahui kelayakan dari media ini, dilakukan penilaian oleh ahli media, ahli materi, guru bahasa Prancis serta siswa kelas X PH1 SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman. Penilaian dilakukan secara bertahap hingga media layak untuk diujicobakan. Hasil dari validasi ahli media, ahli materi, guru bahasa Prancis dan tanggapan siswa adalah sebagai berikut.

Tabel. 32 Hasil Akhir Validasi Kualitas Media *Les Mots Mêlés*.

No	Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	Persentase Kelayakan	Kategori
1	Dosen Ahli Materi	94.00%	Sangat Baik
2	Dosen Ahli Media	90.00%	Sangat Baik
3	Guru Bahasa Prancis	82.85%	Sangat Baik
4	Tanggapan Siswa	85.00%	Sangat Baik
Rata-rata		88.96%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel maka dapat disimpulkan bahwa media *les mots mêlés* layak dan sangat baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Prancis pada kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

C. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan produk media *les mots mêlés* untuk pengayaan kosakata bahasa Prancis memiliki keterbatasan sebagai berikut.

1. Waktu yang digunakan untuk membuat media ini cukup lama karena banyak sekali revisi dan pengubahan bentuk media agar lebih dipahami oleh siswa.
2. Materi yang terdapat didalam media masih sangat terbatas.
3. Materi hanya berfokus pada *verbe* (kata kerja), *nom* (kata benda), *adjectif* (kata sifat).
4. Bahan yang digunakan untuk pembuatan media berupa kertas, sehingga media sangat mudah rusak jika kualitas kertasnya buruk. Sehingga perlu perawatan dalam penggunaannya.
5. Subjek penelitian terbatas pada kelas X PH1 SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang pengembangan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Bentuk produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang kemudian diberi nama *Cahier du Jeu* dengan ukuran A4 dengan jumlah 15 halaman. Pada bagian pertama berisi tentang daftar isi, peraturan permainan dan contoh permainan. Bagian isi memuat kosakata *verbe* (kata kerja), *nom* (kata benda) dan *adjectif* (kata sifat). Selanjutnya, dibagian akhir terdapat profil pengembang dan dosen pembimbing. Buku ini didesain dengan menggunakan aplikasi *toolsforeducator* dan dicetak menggunakan kertas *matte paper* 120 gr untuk isi buku dan *ivory* 230gr untuk bagian sampul.
2. Pengembangan media *les mots mêlés* untuk pengayaan kosakata bahasa Prancis siswa kelas X dilakukan sesuai dengan prosedur. Validitas kualitas media dilakukan oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi. Hasil validasi dari dosen ahli media memperoleh skor 90.00% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” untuk diujicobakan. Kemudian dosen materi memberikan skor 94.00% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Prancis. Selain validasi yang dilakukan oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi, dilakukan juga penilaian oleh guru bahasa Prancis SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman. Dalam penilaian ini, diperoleh skor sebesar 82.85% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Setelah diujicobakan kepada siswa kelas X, diperoleh persentase skor tanggapan siswa sebesar 85.00% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh dosen ahli media, dosen ahli materi, guru bahasa Prancis dan tanggapan siswa kelas X PH1 SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman memperoleh skor rata-rata sebesar 88.96% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media buku *les mots mêlés* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Prancis khususnya untuk pengayaan kosakata bahasa Prancis kelas X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, maka diperoleh saran sebagai berikut.

1. Produk media *les mots mêlés* telah dinilai kelayakannya, sehingga disarankan guru bahasa Prancis dan peserta didik dapat memanfaatkan media tersebut untuk proses pembelajaran.
2. Diperlukan perhitungan waktu dalam proses pengembangan media agar media yang dihasilkan dapat dibuat secara maksimal dan minim kesalahan.
3. Perlu dikembangkan media yang serupa untuk materi yang lain, karena media ini terbatas untuk materi kosakata saja.

C. Implikasi

Melalui penelitian “Pengembangan Media *Les Mots Mêlés* untuk pengayaan kosakata bahasa Prancis siswa kelas X”, mahasiswa dapat memahami prosedur penelitian *Research and Development* (RnD) atau penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono. Selain itu, media yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif media yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Prancis agar dalam proses pembelajaran tidak monoton dan tidak membosankan. Media yang dikembangkan juga dapat dimodifikasi dan disesuaikan dengan konten yang dibutuhkan pada saat proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Bescherelle.2006. *La Grammaire pour bien Écrire (Nouvelle Édition)*. Paris: Hatier.
- Cuq,J.P. & Gruca,I. 2017. *Cours de Didactique du Français Langue Étrangère et Seconde (Nouvelle Édition)*. Paris: FLE PUG.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran (edisi kedua revisi)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.
- Grégoire, Maïa.2003. *Grammaire Progressive du Français (Nouvelle Édition)*. Paris: CLE International.
- Hamalik, O. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontektual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Isjoni.2013. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Iskandarwassid & Sunendar, D. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa .2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Kelima)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.2013. *Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kridalaksana, Harimurti. 2011. *Kamus Linguistik*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Larousse. 2009. *Dictionnaire Larousse de Poche 2011*.Paris: Larousse.
- Linternaute. 2019. *Dictionnaire: les mots mêlés*.
<https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/mots-meles/>. Diakses pada tanggal 23 Maret 2018.
- Nurdiyantoro, Burhan. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE.

- Sadiman, Arief S. dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sumiyati, Siti. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Kala Lampau Bahasa Prancis untuk Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY*. Tesis Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sutirman.2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tagliante, Christine. 1994. *La Classe de Langue* .Paris: CLE International.
- Tarigan,H.G. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung Angkasa Bandung.

LAMPIRAN

LAMPIRAN I

- 1. Lembar Validasi Ahli Materi**
- 2. Lembar Validasi Ahli Media Tahap I**
- 3. Lembar Validasi Ahli Media Tahap II**
- 4. Lembar Penilaian Guru Bahasa Prancis**
- 5. Lembar Tanggapan Siswa**

Lembar Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN

NTUK PENGAYAAN
KELAS XI

Nama

Instansi/ Jurusan

Petunjuk pengisian

a. Tulislah ide

b. Bapak/ Ibu c dengan cara menuliskannya

pada angket

c. Penilaian di an cara memberi tanda cek (✓)

pada rentangan angka-angka penilaian yang dianggap tepat.

d. Contoh makna angka-angka tersebut adalah :

Angka 1 = kurang

Angka 2 = Cukup

Angka 3 = Baik

Sudah dibaca

yk

12-07-19

Tabel.8 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Media untuk Ahli Materi

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	SK
1	Kesesuaian materi dengan KD	✓				
2	Pemberian latihan untuk pemahaman konsep	✓				
3	Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa	✓				
4	Penggunaan bahasa		✓			
5	Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri		✓			
6	Kebenaran dan kekinian materi	✓				
7	Ketercnaan materi dengan pemahaman yang logis	✓				
8	Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa		✓			
9	Materi bermanfaat	✓				
10	Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar	✓				

Sumber : Siti Sumiyati (2014: 158-162)

FORMAT B

- I. Bagaimanakah saran Bapak/Ibu terhadap buku les mots meles untuk pengayaan kosakata bahasa Prancis siswa kelas XI ?

Jawab :

a. Bentuk

Sudah baik

b. Isi

*Sudah baik & layak diteliti
tentang accent & cara
cara pengucapan sudah baik.*

Yogyakarta, 12 Juli 2019



Dra. Siti Suniyati, M.Pd.
NIP. 195803141985032001

Lembar Validasi Media Tahap I

INSTRUMEN VALIDASI BUKU *LES MOT MÊLÉS* UNTUK PENGAYAAN KOSAKATA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS X

Nama : *Heruman*
Instansi/ Jurusan : *Pend. Bahasa Prancis*

Petunjuk Pengisian :

- Tulislah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang tersedia.
- Bapak/Ibu diharapkan memberikan koreksi dan masukan pada lembar yang sudah tersedia.
- Penilaian diberikan pada setiap komponen dilakukan dengan cara memberi tanda (✓) pada rentangan huruf-huruf penilaian yang dianggap tepat.
- Contoh makna huruf-huruf tersebut adalah :
 - SS : Sangat setuju
 - S : Setuju
 - C : Cukup
 - K : Kurang
 - SK : Sangat kurang setuju

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kualitas Media untuk Ahli Media

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	SK
1	Kejelasan petunjuk penggunaan		✓			
2	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan		✓			
3	Ketepatan jenis huruf			✓		
4	Ketepatan ukuran huruf		✓			
5	Ketepatan penggunaan bahan media		✓			
6	Ketepatan penggunaan gambar				✓	
7	Kualitas tampilan gambar				✓	
8	Tingkat <u>interaktifitas</u> siswa dengan media				✓	
9	Pemberian umpan balik kepada siswa			?	?	?
10	Tampilan secara keseluruhan				✓	

kurang relevan

Sumber : Siti Sumiyati (2014: 168-170)

1. Bagaimanakah saran Bapak/Ibu terhadap buku *les mots mêlés* untuk pengayaan kosakata bahasa Prancis siswa kelas X ?

Jawab :

- a. Bentuk

Banyak gambar yg tidak atau kurang komunikatif.
Sebaiknya menulis gambar dan kata-kata yg memang
benar-benar diperlukan untuk dikuasai oleh pembelajar.
Gambar tidak jelas atau kabur. ~~atau~~
Gambar yg kurang representatif

- b. Isi

Bagi siswa niveau A, terlalu sulit !
Gambar & tulisan tidak relevan !

Yogyakarta, Desember 2019



Herman, M.Pd.
NIP. 197104032005011001

Lembar Validasi Media Tahap II

INSTRUMEN VALIDASI BUKU *LES MOT MÊLÉS* UNTUK PENGAYAAN
KOSAKATA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS X

Nama : *Herman*
Instansi/ Jurusan : *Pend. Bahasa Prancis*

Petunjuk Pengisian :

- a. Tulislah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang tersedia.
- b. Bapak/Ibu diharapkan memberikan koreksi dan masukan pada lembar yang sudah tersedia.
- c. Penilaian diberikan pada setiap komponen dilakukan dengan cara memberi tanda (✓) pada rentangan huruf-huruf penilaian yang dianggap tepat.
- d. Contoh makna huruf-huruf tersebut adalah :
 - SS : Sangat setuju
 - S : Setuju
 - C : Cukup
 - K : Kurang
 - SK : Sangat kurang setuju

Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Kualitas Media untuk Ahli Media

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	C	K	SK
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	✓				
2	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i> dan warna tulisan	✓				
3	Ketepatan jenis huruf		✓			
4	Ketepatan ukuran huruf		✓			
5	Ketepatan penggunaan bahan media	✓				
6	Ketepatan penggunaan gambar		✓			
7	Kualitas tampilan gambar	✓				
8	Tingkat interaktifitas siswa dengan media		✓			
9	Pemberian umpan balik kepada siswa		✓			
10	Tampilan secara keseluruhan	✓				

Sumber : Siti Sumiyati (2014: 168-170)

1. Bagaimanakah saran Bapak/Ibu terhadap buku *les mots mêlés* untuk pengayaan kosakata bahasa Prancis siswa kelas X ?

Jawab :

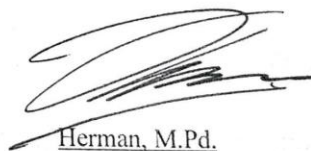
- a. Bentuk

Sudah cukup baik dengan penjelasan
tulisan dan gambar

- b. Isi

Perlu menambahkan isi kata-kata yang
lebih terstruktur, bukan hanya kata
nomina dan adjective warna. Secara
keseluruhan media dapat dipakai

Yogyakarta, 13 Desember 2019



Herman, M.Pd.
NIP. 197104032005011001

Lembar Penilaian Guru Bahasa Prancis

**INSTRUMEN VALIDASI BUKU *LES MOT MÊLÉS* UNTUK PENGAYAAN
KOSAKATA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS X**

Nama : Feni Trisianti

Instansi/ Jurusan : SMK PE AMBARRUKMO I

Petunjuk Pengisian :

- a. Tulislah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang tersedia.
- b. Bapak/Ibu diharapkan memberikan koreksi dan masukan pada lembar yang sudah tersedia.
- c. Penilaian diberikan pada setiap komponen dilakukan dengan cara memberi tanda (✓) pada rentangan huruf-huruf penilaian yang dianggap tepat.
- d. Contoh makna huruf-huruf tersebut adalah :
 - SS : Sangat setuju
 - S : Setuju
 - C : Cukup
 - K : Kurang
 - SK : Sangat kurang setuju

Tabel.3 Kisi-Kisi penilaian media oleh guru bahasa Prancis

Pernyataan	Jawaban				
	SS	S	C	K	SK
Kesesuaian materi dengan KD		✓			
Pemberian latihan untuk pemahaman konsep		✓			
Kegiatan belajar dapat memotivasi siswa	✓				
Penggunaan bahasa		✓			
Memberikan kesempatan siswa untuk berlatih sendiri		✓			
Kebenaran dan kekinian materi		✓			
Ketepatan cakupan materi		✓			
Ketercnaan materi dengan pemahaman yang logis		✓			
Pemberian evaluasi untuk mengukur siswa		✓			
Materi bermanfaat		✓			
Keterlibatan dan peran siswa dalam aktifitas belajar		✓			
Kualitas tampilan media		✓			
Ketepatan penggunaan gambar		✓			
Tingkat interaktifitas siswa dengan media	✓				

Sumber : Siti Sumiyati (2014: 158-162)

10.

48

1. Bagaimanakah saran Bapak/Ibu terhadap buku *les mots mêlés* untuk pengayaan kosakata bahasa Prancis siswa kelas X ?

Jawab :

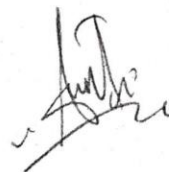
- a. Bentuk

memarik, warna & gambar nya ^{slh} sesuai

- b. Isi

Sesuai dg. ktp. 3.4 yg. diagalkan
 di semester I ini
 * untuk gambar yg. menunjukkan nouveau (baru)
 dan vieux (lama) agak membingungkan
 mungkin ~~bsa~~ untuk ribbon dengan bisa
 menampilkan gambar mobil dg. merk yg. sama ~~tp~~
~~tp~~ keluaran ~~lbr~~ dg. keluaran baru & lama.
 ex: mobil honda brio (nouveau)
 honda starlet (vieux)

Yogyakarta, 16 Januari
 2020



Feri Trisianti S.Pd

Lembar Tanggapan Siswa

**INSTRUMEN VALIDASI BUKU *LES MOT MÊLÈS* UNTUK
PENGAYAAN KOSAKATA BAHASA PRANCIS SISWA KELAS X**

Nama : Dewi Sekar Nirwana

Instansi/ Jurusan : SMK PI Ambarrukmo 1 / Pabotolan

Petunjuk Pengisian :

- a. Tulislah identitas Bapak/Ibu/ Saudara pada tempat yang tersedia.
- b. Bapak/Ibu/Saudara diharapkan memberikan koreksi dan masukan pada lembar yang sudah tersedia.
- c. Penilaian diberikan pada setiap komponen dilakukan dengan cara memberi tanda (✓) pada rentangan huruf-huruf penilaian yang dianggap tepat.
- d. Contoh makna huruf-huruf tersebut adalah :
 - SS : Sangat setuju
 - S : Setuju
 - C : Cukup
 - K : Kurang
 - SK : Sangat kurang setuju

Lembar Penilaian Media oleh Siswa

Pernyataan	Jawaban				
	SS	S	RR	K	KS
Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran ini dapat dipahami oleh siswa dengan mudah	✓				
Kemudahan penggunaan bahasa untuk memahami materi		✓			
Evaluasi yang disajikan mempermudah siswa dalam memahami materi	✓				
Gambar terlihat jelas	✓				
Teks atau tulisan dalam media tersebut jelas dan mudah dibaca	✓				
Petunjuk penggunaan media dipahami sehingga siswa dapat menggunakan media pembelajaran ini dengan mudah		✓			
Media pembelajaran ini dapat digunakan siswa dengan mudah tanpa bantuan orang lain		✓			
Tampilan sampul buku menarik perhatian siswa	✓				

LAMPIRAN II

- 1. Skor Validasi Ahli Materi**
- 2. Skor Validasi Ahli Materi Tahap I**
- 3. Skor Validasi Ahli Materi Tahap II**
- 4. Skor Penilaian Guru Bahasa Prancis**
- 5. Skor Tanggapan Siswa**

Skor Validasi Ahli Materi

No Indikator	Penilaian Ahli Materi	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimum	Kategori
1	5	47	50	Sangat Baik
2	5			
3	5			
4	4			
5	4			
6	5			
7	5			
8	4			
9	5			
10	5			

Skor Validasi Ahli Media Tahap I

No Indikator	Penilaian Ahli Media	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimum	Kategori
1	4	27	50	Baik
2	4			
3	3			
4	4			
5	4			
6	2			
7	2			
8	2			
9	0			
10	2			

Skor Validasi Ahli Media Tahap II

No Indikator	Penilaian Ahli Media	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimum	Kategori
1	5	45	50	Sangat Baik
2	5			
3	4			
4	4			
5	5			
6	4			
7	5			
8	4			
9	4			
10	5			

Skor Penilaian Guru

No Indikator	Penilaian Ahli Media	Skor Yang Diperoleh	Skor Maksimum	Kategori
1	4	58	70	Sangat Baik
2	4			
3	5			
4	4			
5	4			
6	4			
7	4			
8	4			
9	4			
10	4			
11	4			
12	4			
13	4			
14	5			

Skor Tanggapan Siswa

		Indikator								Total Skor
		Aspek Materi		Aspek Pembelajaran	Aspek Media					
No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Aditya	5	5	3	5	5	5	5	4	37
2	Agil	4	5	4	5	5	4	5	5	37
3	Agung	5	5	5	5	5	5	5	5	40
4	Amanda									
5	Anggi	5	4	4	4	4	5	5	4	35
6	Aulia	2	1	3	5	2	2	2	4	21
7	Aura	5	4	5	5	4	5	4	5	37
8	Dewi	5	4	5	5	5	4	4	5	37
9	Farhan	4	4	4	5	4	4	4	4	33
10	Hafidh									
11	Helmi	5	5	5	5	5	5	5	5	40
12	Nur	4	4	2	5	5	4	4	2	30
13	Riska	5	5	5	5	5	4	4	4	37
14	Rizky	4	4	4	4	4	4	4	4	32
15	Sasi	5	5	5	5	5	5	5	5	40
16	Subhan	4	4	4	4	4	4	4	4	32
17	Tegar	2	3	3	2	3	2	3	3	21
18	Wahyu									
19	Wisnu	4	4	4	4	5	4	4	5	34
20	Yarti									
21	Yusuf	4	4	4	4	5	4	5	5	35
Total		139		72	367				578	
Skor Indikator		8,176470588		4,2352941176	21,5882352941				85.00%	

LAMPIRAN III

- 1. Surat Permohonan Izin Penelitian**
- 2. Surat Keterangan Penelitian dari SMK PI
Ambarrukmo 1 Sleman**

Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
 FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS
 Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
 Telepon (0274) 550843, 548207 pesawat 236, Fax (0274) 548207
 Laman: fbs.uny.ac.id E-mail: fbs@uny.ac.id

**PERMOHONAN IJIN
 SURVEY/OBSERVASI/PENELITIAN**

FRM/FBS/31-01
 10 Jan 2011

Yogyakarta, Desember 2019

Kepada Yth. Kajur Pendidikan Bahasa Prancis
 FBS UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Riza Oktariani No. Mhs. : 15204241014
 Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis

bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses
 Surat Ijin Survey/Observasi/Penelitian Tugas Akhir dengan judul :

**“Pengembangan Media Les Mots Mêlés Untuk Pangayaan Kosakata
 Bahasa Prancis Pada Siswa Kelas XI”**

Lokasi Penelitian : SMK PI Ambarukkmo 1 Sleman

Waktu Penelitian : 7 Desember 2019 – 17 Desember 2019

Atas perhatiannya disampaikan terima kasih.

Mengetahui,
 Dosen Pembimbing,


 Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A
 NIP : 197303302002122001

Pemohon,


 Riza Oktariani
 NIM : 15204241014



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550843, pesawat 236, Fax (0274) 548207
Laman: pbp.fbs.uny.ac.id E-mail: pend_bahasa_perancis@uny.ac.id

FRM/FBS/32-01
10 Jan 2011

Nomor : 07 /UN34.12/PRC/I/2020
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Survey/Obsevasi/Penelitian

Yogyakarta, 14 Januari 2020

Kepada Yth.
Wakil Dekan I
FBS UNY

Dengan hormat,

Menanggapi surat dari Saudara:

Nama : Riza Oktariani
No. Mhs. : 15204241014
Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis
Lokasi Penelitian : SMK PI Ambarukkmo 1 Sleman
Judul Penelitian : **Pengembangan Media Les Mots Mèlés untuk Pengayaan Kosakata Bahasa Prancis pada Siswa Kelas XI**

Tanggal Pelaksanaan : Januari 2020

Berkaitan dengan hal itu, mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menerbitkan Surat Ijin Survey/Obsevasi/Penelitian.

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Hormat kami
Ketua Jurusan PB. Prancis
FBS UNY,

Dr. Roswita Lumban Tobing, M.Hum.
NIP. 19600414 198803 2 001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 550843, (0274) 546719, Fax (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id E-mail: fbs@uny.ac.id, humas_fbs@uny.ac.id

Nomor : 1335/UN34.12/PP/Pen/2020

14 Januari 2020

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

**Yth . Kepala SMK PI AMBARRUKMO 1 SLEMAN
Jl. Cendrawasih No. 125 Mancasan Lor, Ngringin, Condongcatur,
Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Riza Oktariani
NIM	: 15204241014
Program Studi	: Pend. Bhs. Perancis - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: PENGEMBANGAN MEDIA LES MOTS MÊLÉS UNTUK PENGAYAAN KOSAKATA BAHASA PRANCIS PADA SISWA KELAS X
Waktu Penelitian	: 15 - 31 Januari 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Drs. Maman Suryaman, M.Pd. ✚
NIP 19670204 199203 1 002

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Surat Keterangan Penelitian dari SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman



ANGGOTA PGRI
NO. 4130158121

YAYASAN PENGEMBANGAN ILMU SWASTA MANDIRI

SMK PI AMBARRUKMO 1

• BIDANG KEAHLIAN : PARIWISATA • PROGRAM KEAHLIAN : AKOMODASI PERHOTELAN
Terakreditasi A

Kampus : Jl. Cendrawasih 125 Mancasan Ior CC Depok 55283 ☎ (0274) 4477515

SURAT KETERANGAN

No. 016/113.5/SMK PI.0274/I/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman, menerangkan bahwa :

Nama	: Riza Oktariani
NIP	: 15204241014
Fakultas	: Bahasa
Jurusan	: Bahasa Perancis
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Les Mos Meles untuk Pengayaan Kosakata Bahasa Prancis pada siswa kelas X

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman pada tanggal 15 s.d 31 Januari 2020

Surat Keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Sleman, 16 Januari 2020

Kepala Sekolah

H. Robhaeny Effendi, S.Pd

NIP.

LAMPIRAN IV

1. Tampilan Media *Cahier du Jeu*

Tampilan Media Cahier du Jeu



SOMMAIRE

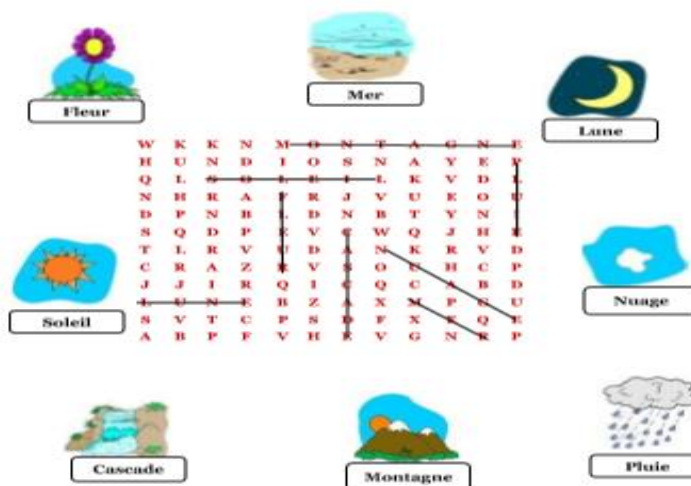
	Page
1. Le règles du jeu	1
2. L'exemple du jeu	2
3. Les Verbes	3-5
4. Les véhicules.....	6
5. Les Professions	7
6. Les Légumes.....	8
7. Les Fruits	9
8. Les Couleurs.....	10
9. Les Animaux.....	11
10. Les Adjectifs	12
11. Bilan.....	13
12. Le Profile.....	14

Les règles :

- Retrouve les mots cachés
- Résous les devinettes
- Suis les instructions

1

L'exemple du jeu.



2

Trouvez huit verbes dans la grille.

P	E	N	S	E	R	V	G	O	H	W	G
D	H	W	B	M	A	N	G	E	R	W	J
S	O	W	X	J	R	R	R	P	Q	S	S
S	F	N	N	I	R	R	L	Y	D	M	X
Z	G	P	N	T	J	E	G	V	G	M	X
N	C	A	N	E	R	G	P	J	E	A	M
U	F	R	W	A	R	A	G	O	C	O	U
Q	L	L	N	L	U	R	F	N	O	R	X
A	K	E	J	L	O	D	Q	L	U	J	O
V	D	R	N	E	C	E	O	Y	T	Q	O
F	F	Z	X	R	M	R	V	O	E	W	L
D	D	E	M	A	N	D	E	R	R	G	W



Penser



Demander



Manger



Donner



Parler



Aller



Ecouter



Regarder

3

Trouvez huit verbes dans la grille.

V	F	O	X	D	C	O	U	R	I	R	A
U	L	J	U	D	C	R	V	T	F	R	V
R	F	H	O	V	K	N	R	E	K	V	O
W	Z	W	D	L	R	D	V	N	Y	O	I
I	H	K	A	O	T	I	X	I	R	C	R
I	V	G	A	K	R	B	R	R	K	Z	
R	O	R	Z	D	U	M	V	Z	G	V	B
J	U	V	E	N	V	D	I	H	K	C	E
Z	L	O	B	T	E	N	I	R	X	V	S
V	O	G	Z	S	O	L	T	Q	X	C	O
H	I	R	C	V	O	I	R	S	V	Q	I
T	R	P	R	E	V	J	J	U	R	B	N



Dormir



Courir



Tenir



Voir



Obtenir



Avoir besoin



Vouloir



Ouvrir

4

Trouvez huit professions dans la grille.

E	R	A	V	A	J	P	U	W	S	L	R
C	H	Q	Q	S	L	U	A	Y	C	J	L
H	I	D	K	T	Q	P	V	K	K	K	M
E	X	J	N	R	K	P	I	L	O	T	E
F	X	E	G	O	I	D	V	H	F	K	P
J	O	U	R	N	A	L	I	S	T	E	O
S	Y	S	B	A	V	I	S	H	J	W	M
O	K	P	E	U	E	V	P	V	X	K	P
L	G	R	V	T	V	N	F	S	I	A	I
D	R	R	Z	E	A	C	T	R	I	C	E
A	D	H	A	V	Z	X	L	M	D	J	R
T	P	R	O	F	E	S	S	E	U	R	D



Chef



Professeur



Pompier



Journaliste



Pilote



Actrice



Soldat



Astronaute

7

Trouvez huit véhicules dans la grille.

L	M	C	T	Z	T	E	P	J	E	E	P
L	K	O	S	R	A	Z	C	T	K	J	H
M	H	P	T	Z	A	M	V	V	B	E	I
S	T	K	Q	O	Q	I	F	P	I	M	V
H	L	W	Q	G	R	Q	N	D	C	Z	A
C	P	T	E	J	D	U	K	P	Y	E	V
A	U	A	M	B	U	L	A	N	C	E	I
M	E	O	J	J	I	I	O	W	L	V	O
I	R	Y	G	V	S	K	G	G	E	I	N
O	V	N	P	L	T	V	A	A	T	W	A
N	R	P	G	Q	J	Q	D	Y	T	F	A
R	R	B	A	T	E	A	U	F	E	G	A



Avion



Train



Moto



bicyclette



Bateau



Camion




Jeep





Ambulance

6


Trouvez huit légumes dans la grille.



 A...



 Ch...



 Oig...


R	Y	K	P	A	F	Z	C	E	N	G	O
X	I	D	B	I	R	N	C	H	O	U	P
B	N	J	H	L	K	J	U	V	O	L	C
N	O	C	B	R	O	C	O	L	I	R	O
O	T	K	A	Q	P	F	E	P	C	F	N
I	E	Q	H	R	B	N	V	A	W	E	C
G	C	I	T	R	O	U	I	L	L	E	O
N	O	W	E	J	K	T	F	T	U	R	M
O	Y	Z	O	D	N	P	T	O	X	G	B
N	Y	Q	L	H	O	C	H	E	O	W	R
F	A	U	B	E	R	G	I	N	E	I	E
Z	E	F	A	C	S	K	P	H	Y	Z	S


 Con...


 Bro...



 Ch...



 Car...



 Aub...

8


Trouvez huit fruits dans la grille.



 Ki...



 Ce...



 Ma...


M	E	L	O	N	I	R	V	V	Z	K	E
P	L	D	J	U	B	O	P	Y	E	R	T
A	A	R	F	M	F	E	O	P	M	B	S
O	A	N	M	R	R	D	I	K	G	G	R
Z	R	B	K	F	A	S	R	L	F	O	P
O	S	A	H	M	F	I	E	Y	C	X	O
S	M	T	N	P	P	V	S	G	O	Z	M
X	C	I	B	G	V	R	V	E	L	W	M
D	Y	F	Q	U	E	C	E	R	I	S	E
K	I	W	I	R	G	Z	M	H	A	O	J
Q	Y	K	M	X	J	D	W	X	N	B	R
L	B	A	N	A	N	E	B	U	F	Q	I


 O...


 Po...



 Po...


 FF...



 Ba...

9


Trouvez huit couleurs dans la grille.




J.....




B.....




R.....




N.....




R....



V.....



B.....




V....


R	V	Q	B	V	J	V	F	M	B	B	K
O	V	E	X	E	H	A	N	D	V	L	T
S	N	K	R	P	N	L	U	M	K	E	D
E	S	P	P	T	X	O	E	N	Y	U	K
F	C	K	J	W	C	Q	E	L	E	L	Z
U	I	E	N	O	I	R	E	C	R	D	Z
O	I	Q	W	R	L	H	J	R	B	R	T
R	K	N	M	V	F	Y	Y	B	Z	R	H
O	T	W	A	Q	D	H	G	U	H	L	X
U	M	Z	O	Y	V	I	O	L	E	T	G
G	B	L	A	N	C	R	J	D	V	S	Q
E	M	N	A	R	T	H	A	J	J	A	O

10


Trouvez huit animaux dans la grille.




A.....




T.....




V.....




C.....




C.....



P.....



C.....




S.....


T	T	U	B	O	Y	A	W	N	C	T	T
L	I	F	C	Z	C	L	N	U	H	C	Z
Q	W	G	O	P	W	L	X	S	E	G	F
V	E	W	R	T	A	I	R	E	V	J	J
A	D	U	T	E	J	G	Z	U	A	N	F
C	U	U	R	M	L	A	V	O	L	D	K
H	C	H	I	E	N	T	B	T	A	O	S
E	E	D	R	D	O	O	V	I	Y	F	I
L	H	C	A	N	A	R	D	C	K	F	N
H	W	R	Z	F	W	C	J	K	G	J	G
I	P	O	I	S	S	O	N	J	D	F	E
M	I	D	H	Y	L	E	Z	G	S	H	N

11


Trouvez 12 adjectifs dans la grille.




Ennuyeux




Nouveau




Vieux




Lent




Vite




Loin




Belle




Facile




Fort



Sombre



Lourd



Amusement

S	G	S	H	U	T	A	N	L	O	I	N
P	O	Q	V	J	U	M	O	J	W	C	Q
L	V	M	G	O	Z	U	U	D	F	D	F
V	O	S	B	J	E	S	V	T	B	W	O
B	M	L	V	R	P	E	E	Q	B	O	R
U	P	K	I	V	E	M	A	O	E	O	T
I	I	U	T	L	G	E	U	P	L	A	E
T	M	R	E	S	Y	N	E	R	L	S	C
L	V	I	E	U	X	T	F	G	E	I	W
L	E	O	W	E	N	N	U	Y	E	U	X
N	Z	N	Q	F	F	A	C	I	L	E	R
R	V	V	T	Q	T	G	L	O	U	R	D

12

Bilan

Qu'est ce qu'il y a dans la photo?



1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Photo by: amapickens.wordpress.com

13

L'auteur



Bonjour...

Je m'appelle Riza Oktariani.

Vous pouvez m'appeler Riza. J'ai 22 ans.

Je suis étudiante département du français à l'UNY.

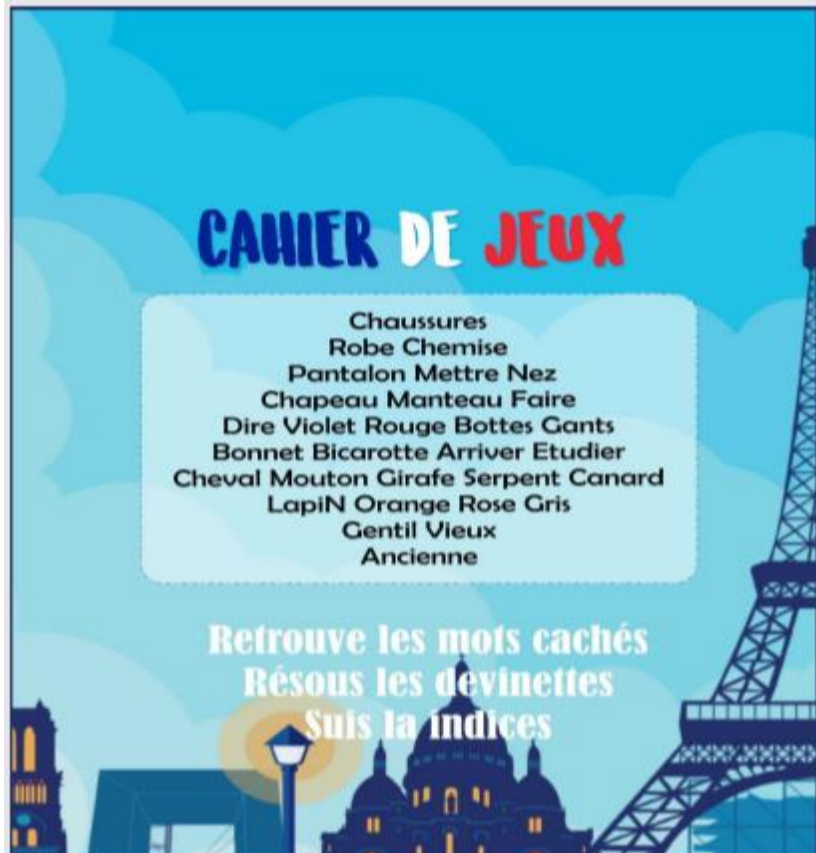


Elle est mon professeur, Nuning Catur Sri Wilujeng S.Pd, M.A.

CAHIER DE JEUX

Chaussures
Robe Chemise
Pantalon Mettre Nez
Chapeau Manteau Faire
Dire Violet Rouge Bottes Gants
Bonnet Bicarotte Arriver Etudier
Cheval Mouton Girafe Serpent Canard
Lapin Orange Rose Gris
Gentil Vieux
Ancienne

Retrouve les mots cachés
Résous les devinettes
Suis la indices



LAMPIRAN V

- 1. Jadwal Pengembangan Media, Validasi Ahli, dan Ujicoba Media**
- 2. Hasil Wawancara dengan Guru Bahasa Prancis**
- 3. Dokumentasi Penelitian**

Jadwal Pengembangan, Validasi Ahli, dan Ujicoba Produk

No	Nama Kegiatan	Pelaksanaan		
		Waktu	Tempat	Subjek
1	Analisis Potensi dan Masalah	September-November 2018	SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman	Guru Mata Pelajaran Bahasa Prancis dan Siswa
2	Pengembangan Produk	Juni- Desember 2019	-	-
3	Validasi Ahli Materi	12 Juli 2019	Kantor Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis	Dra. Siti Sumiyati, M.Pd.
4	Validasi Ahli Media	16 Desember 2019 (Tahap I) 13 Januari (Tahap II)	Kantor Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis	Herman, M.Pd
5	Revisi Produk	17 Desember 2019 – 10 Januari 2020	-	-
6	Ujicoba Media	16 Januari 2020	SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman	Siswa kelas XPH1

Hasil Wawancara dengan Guru Bahasa Prancis SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman

No	Pertanyaan	Respon
1	Bagaimana cara Ibu memasukkan kosakata dalam 4 keterampilan berbahasa ?	Disesuaikan dengan KD dan materi, untuk kelas X biasanya masih menggunakan kosakata yang ada disekitar, contohnya objek yang ada didalam kelas. Untuk adjektif dimasukkan kedalam materi <i>personne et caractère de personne</i> .
2	Bagaimana kemampuan kosakata siswa dalam 4 keterampilan berbahasa?	Untuk kelas X mereka antusias dalam belajar tetapi untuk mengungkapkan ide, gagasan maupun pikiran masih sangat sulit karena perbendaharaan kosakata yang kurang memadai.
3	Pernahkan Ibu menggunakan media dalam mengajarkan kosakata? Selama ini media apa saja yang digunakan dalam mengajarkan kosakata?	Pernah, tetapi masih berupa fotokopian atau materi dari buku yang difotokopi. Pernah menggunakan video pembelajaran sekali, itupun sangat sulit karena keterbatasan jaringan internet di sekolah.
4	Kesalahan apa saja yang sering dilakukan siswa dalam menerapkan kosakata bahasa Prancis? Bagaimana cara mengevaluasi bahasa Prancis dalam 4 keterampilan berbahasa?	Kesalahan yang sering dilakukan adalah article dan penggunaan ekspresi yang tepat untuk mengungkapkan ide, terlebih dalam kegiatan menulis. Cara mengevaluasi kesalahan yaitu dengan menyimak lalu siswa menuliskan jawaban ke papan tulis.

Dokumentasi Penelitian



RÉSUMÉ

LE DÉVELOPPEMENT DU SUPPORT PÉDAGOGIQUE « *LES MOTS MÊLÉS* » POUR ENRICHI LE VOCABULAIRE DU FRANÇAIS DES ÉLÈVES DE LA CLASSE X DE SMK PI AMBARRUKMO 1 SLEMAN

Par

Riza Oktariani
NIM.15204241014

A. Introduction

L'apprentissage est le processus d'interaction entre les élèves et les l'éducateurs et les ressources d'apprentissage. La compétence de langue se relie à la connaissance du système de langue, la structure, le vocabulaire ou tous les aspects de la langue. La structure grammaticale et le vocabulaire sont les compétences de langues les plus importants. (Nurgiantoro, 2010:325-326).

Le développement de technologie nous encourage à penser de manière créative et progressive. La langue est un outil de communication très important. En plus, ayant le pouvoir de communiquer dans la langue maternelle, les humains peuvent également communiquer en employant les langues étrangères. "C'est tout simplement le français langue d'apprentissage pour tous ceux qui ont une autre langue que le français comme langue maternelle. Le Français Langue Étrangère (FLE) peut être aussi la langue dans laquelle un étudiant non francophone suivra ses études (*c'est le cas par exemple, de l'enseignement scientifique supérieur au Maroc*)". (Tagliante, 1994:6)

En Indonésie, en particulier le français enseigné au lycée vocational est une matière de spécialisation qui est réglementée dans le curriculum. Les groupes de matières de spécialisation visent (1) à fournir aux apprenants des chances de développer leur intérêt

pour un groupe de matières conformément à leurs intérêts scientifiques dans l'enseignement supérieur, et (2) à développer leur intérêt pour une discipline ou une compétence particulière (Ministère de l'Éducation et de la Culture, 2013: 3). Le français est une langue internationale utilisée aux pays de la Francophonie répartis sur les continents d'Asie, d'Europe, d'Afrique et d'Amérique. En plus d'être une science, les langues étrangères peuvent être utilisées comme un outil pour atteindre des objectifs économiques, le commerce, les relations entre les nations, la culture sociale, l'éducation et les objectifs de développement de carrière.

Basé sur l'étude préliminaire, on trouve que les élèves de la classe X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman ont encore la difficulté de maîtriser le vocabulaire de la langue française. Le professeur leur a demandé d'écrire leur activités quotidiennes. Il y a quelques lycéens qui écrivent une phrase simple, l'autre écrit un paragraphe. La différence résultat est due à leur niveau de la maîtrise du vocabulaire.

En utilisant les support pédagogique de l'entraînement de vocabulaire on espère que les élèves pourraient mieux comprendre les matières de français. Il faudrait que le professeur ait beaucoup d'idées de développer le média varie comme moyen d'enseignement pour attirer l'intérêt des élèves. Pour résoudre le problème, l'une des façons est développer le média pour améliorer la maîtrise de vocabulaire. L'un des média est les mots mêlés. Les mots mêlés ou mots cachés (ou mot mystère) est un jeu qui consiste à trouver une liste de mots dans une grille.

Les mots mêlés est un jeu éducatif médiatique dont le but est de trouver des mots dans une boîte qui combine la capacité de répondre aux questions et la prévoyance dans la recherche de réponses dans une boîte. En général, les réponses sont fournies dans ce jeu

mais celles si sont déguisées en ajoutant quelques trompeurs. En recherchant des réponses, nous pouvons tracer chaque mot dans la boîte de manière horizontale, verticale et diagonale. Ainsi, le chercheur utilise un support pédagogique les mots mêlés pour maîtriser le vocabulaire français chez élèves de classe X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

En considérant les problèmes ci-dessus, on organise une recherche ayant les objectifs comme les suivants.

1. Développer un support pédagogique « Les mots mêlés » pour enrichir le vocabulaire du français des lycéens de la classe X.
2. Savoir le niveau de faisabilité du média « Les mots mêlés » pour pour enrichir de vocabulaire du français des lycéens de la classe X.

B. Développement

Le support pédagogique est important à supporter de délivrer le matériel aux aux élèves. Étymologiquement le mot média signifie un moyen de médiateur. En utilisant un support pédagogique, l'enseignant peut guider les élèves à comprendre le sujet facilement. Le mot média vient d'un mot latin « medius » qui signifie medium, intermédiaire ou introduction. En arabe, les médias sont interprétés comme une introduction au message de l'expéditeur au destinataire du message (Arsyad, 2017: 3). Briggs (cité par Daryanto, 2016: 4), a déclaré que les médias sont tous des outils physiques qui peuvent présenter des messages et stimuler les élèves à apprendre les leçons.

Selon Daryanto (2016: 5) l'apprentissage en employants les médias présente des avantages comme suivants. Ce sont : (1) clarifier la présentation du message pour qu'il ne soit pas trop verbal, (2) résoudre la limite du sens, de l'espace, et du temps,

(3) développer la motivation et l'interaction entre élèves en classe, (4) comprendre le transfert du message ou de l'information aux élèves.

Arsyad (2017: 74-76) explique qu'il existe des critères à respecter création la créer un support pédagogique d'apprentissage. Ce sont: (1) qu'il doit fournir les objectifs de l'apprentissage, (2) il peut supporter de transmettre les objectifs de l'apprentissage aux élèves, (3) il est pratique et facile à utiliser, et (4) l'enseignant sait comment utiliser le média appliqué.

L'objectif de cette recherche est de développer le support pédagogique les mots mêlés. Les mots mêlés est un jeu éducatif médiatique dont le but est de trouver des mots dans une boîte qui allie la capacité de répondre aux questions et la prévoyance dans la recherche de réponses dans une boîte. En général, les réponses sont fournies dans ce jeu mais elle sont déguisées en ajoutant quelques lettres partout trompeurs. En recherchant des réponses, nous pouvons tracer chaque mot dans la boîte de manière horizontale, verticale et diagonale.

La création du support pédagogique en utilisant le numérique qui est intéressant et innovant, car les mots mêlés sont équipés par le programme de la création de l'animation, de l'image, le texte etc. Nous pouvons créer le média concernant nos besoins.

C. La Méthode

La méthode dans cette recherche est Recherche et Développement (R & D). Selon Sugiyono, (2017:408-409) dans cette méthode, Il comporte 6 grandes étapes : (1) analyser les qualités et les défauts (problèmes), (2) collecter les données, (3) concevoir le produit (4)valider le produit, (5) reviser le produit , et (6) tester le produit. Cependant cette recherche seulement utilise six étapes, tels que:

1. Analyser les qualités et les défauts (problèmes),.

Dans l'analyse du potentiel au lycée, le chercheur analyse l'intérêt des élèves pour un apprentissage bon et potentiellement actif s'il existe des supports d'apprentissage adéquats pendant le processus d'enseignement et d'apprentissage. Cela se voit dans le courage des élèves à lire des phrases en français même si la prononciation n'est pas tout à fait correcte. De plus, les élèves essaient de pouvoir écrire en français malgré le vocabulaire limité. Cependant, il y a quelques problèmes trouvés à l'apprentissage de français à SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman, telles que : (1) Le manque de variation d'apprentissage appliqué dans SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman. L'enseignante utilise toujours la méthode e lecture, le tableau noir, les manuels et les feuilles de photocopie pour présenter le sujet, (2) Lorsque l'entretien avec l'enseignante a dit, la capacité limitée de créer des médias interactifs, (3) Le manque d'installations et d'infrastructures sous la forme d'un réseau internet wifi et informatique adéquat pour que l'utilisation des médias sous la forme de vidéos d'apprentissage et PowerPoint soit très rarement effectuée.

2. Collecter les données

La collecte de données est l'étape de collecter de diverses données qui seront utilisées comme matériel pour la planification de certains produits pour résoudre le problème. La première chose que les chercheurs font est de collecter des données sous la forme de vocabulaire qui sera utilisé dans le produit. Le vocabulaire utilisé sont de verbe, nom et adjectif. De plus, le chercheur collecte d'autres données pour les besoins d'affichage sous la forme d'applications qui peuvent être utilisées comme support dans le processus de création un supports pédagogique.

3. Concevoir le produit

Dans cette étape, le Cahier du Jeu est pratique et facile à utiliser. Il existe des vocabulaires français sous la forme de verbe, nom et adjectifs en tant que contenu multimédia. La création du support pédagogique d'apprentissage en utilisant le numérique de Toolsforeducator, tandis que la conception de la couverture en utilisant le Corel Draw. Aussi, on utilise le methode de français " Le mag" et le dictionnaire français – indonésien de Soemargono et Arifin pour le source de materiaux . En suite, on applique les images de Pinterest comme image supplémentaire.

4. Valider le produit

Le support pédagogique est validé par la maîtrise de matériel et la maîtrise de média. Les résultats de l'étape de validation comme la suite.

1) Le jugement du matériel

La validation du matériel a été effectuée par l'expert, c'est un professeur du Département de Français de l'UNY à savoir Dra. Siti Sumiyati, M.Pd. La validation est liée à l'aspect de faisabilité du contenu et à la faisabilité de langues.

Sur une échelle de type Likert (de 1 à 5). L'expert professeur donne le score 47 ou 94.00%, il est catégorisée comme « très bien », et devait être utilisé ou testé sur le terrain, avec des révisions et des suggestions d'expert.

2) Le jugement du média

L'expert du média est Herman M, Pd. Le jugement de l'expert du média a été réalisé pour vérifier la faisabilité de l'utilisation de média. Ce jugement se fait en deux étapes, la première, le professeur donne le score 27 ou 54.00% qui fait partie de la catégorie « bien ». Donc, il est nécessaire de réviser ensuite selon les recommandations de l'expert. La deuxième, le score obtenu par le professeur est 45 ou 90.00% qui fait partie de la catégorie « très bien ».

3) La réponse de l'enseignante et les élèves du français

Après la validation effectuée par l'experts du matériel et média, une évaluation a également été réalisée par le professeur de français de SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman. Dans cette évaluation, le professeur donne le score 58 ou 82,85% qui fait partie de la catégorie « très bien ». Dans cette étape, le chercheur fait l'examine de ce média chez aux élèves de la classe X PH1, SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman. Dans ce test de média, il existe de 3 aspects ce sont : (1) les aspects de l'apprentissage, (2) la présentation du matériel, et (3) le média. On obtient le score 85.00% qui fait partie de la catégorie « très bien ».

Les commentaires de l'enseignante de français sur le média d'apprentissage Cahier du jeu comme suivants :

1. Le contenu du matériel est conforme à KD 3-4 qui est enseigné au deuxième semestre.

2. Des supports, des images et des couleurs sont convenables.
3. Pour les images qui signifie du temps nouveau et vieux ne sont pas convenable.
5. Reviser le produit

Cette étape est réalisée pour améliorer les produits en réduisant les faiblesses.

Ces faiblesses sont obtenues à partir des résultats des évaluations d'experts du matériel et média.

6. Tester le produit

Le test du produit a été menée le 16 Janvier 2020 à SMK PI Ambarukmo 1

Sleman dans la classe XPH1 de 17 élèves comme les répondants dans cette recherche.

D. Conclusion et Recommandation

Sur la base résultat des recherches menées par le chercheur sur les conclusions de développement peuvent être tirées comme suivants.

1. Le formulaire de produit résultant est un livre de supports d'apprentissage qui est ensuite nommé Cahier du Jeu au format A4 se compose d'un total de 15 pages. Dans la première section contient une table des matières, des règles de jeu et des exemples de jeux. La section de contenu contient 3 classes grammaticales (verbe, nom et adjectif). De plus, à la fin, il y a un profil de développeur et des superviseurs. Ce livre a été conçu en utilisant le numérique de toolsforeducator et imprimé en utilisant du papier mat de 120 gr pour le contenu du livre et 230gr d'ivoire pour la couverture.
2. Le développement du media les mots mêlés pour l'enrichissement du vocabulaire français des élèves de la classe X s'effectue selon la procédure. La validité de la qualité du média est réalisée par des conférenciers experts en média et des conférenciers experts en matériaux. Les résultats de la validation par l'expert du média est obtenu le score de 90,00% qui entre dans la catégorie

«Très bien» à tester. Ensuite, l'expert du matériel a donné le score de 94,00% qui appartient à la catégorie «Très bien» pour être utilisé dans le processus d'apprentissage le français. En plus de la validation effectuée par des experts en médias et des conférenciers experts en matériel, une évaluation a également été réalisée par le professeur de français SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman. Dans cette évaluation, ce professeur a donné un score de 82,85%, ce qui fait partie de la catégorie "Très bien". Après avoir été testé sur des élèves de classe X, le pourcentage de réponses des élèves était de 85,00%, qui entre dans la catégorie «Très bien».

Sur la base de l'évaluation réalisée par l'expert du média et matériel, le professeur de français et les réponses des élèves de SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman, le score moyen de 88,96% qui appartient à la catégorie "Très bien". Cela montre que le livre de cahier du jeu « les mots mêlés » peut être utilisé dans le processus d'apprentissage du français, en particulier pour l'enrichissement du vocabulaire français en classe X SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman.

En considérant les résultats de la recherche, on peut donner des recommandations comme suivants.

1. Le produit a été évalué comme réalisable, il est donc recommandé aux enseignants et aux élèves.
2. Il est nécessaire de calculer le temps exact dans la recherche de développement afin que le média puisse être produit de manière optimale et minimiser les erreurs de conception.
3. Le média produit ne doit pas se limiter à un seul thème de la matière, mais il doit être étendu à une autre matière approprié.